
HOBBY
Hi tech
Acción sin límites. Los juegos más impactantes, sin cortes ni censura
Año I
Número 2
Abril 1995
475 Pesetas
• SEGA • NINTENDO • SONY • 3DO • ARCADES • JAGUAR • CD ROM • NEC • NEO GEO • CDI • INFOGRAFÍA •
Reportaje CD-i:
Conoce a fondo la máquina de Philips
¡y consigue una gratis!
8 426239 010047
00002
SegaSaturn:
Panzer Dragoon
Un juego de otra galaxia
HOBBY PRESS

TE VAS A QUEDAR C



MOTOCROSS CHAMPIONSHIP

¿Quieres ser el amo de la pista? Pues ponte el casco y exprime toda la potencia de tu nuevo motor MD 32X. Doce circuitos diferentes para que no te canses de poner tierra de por medio. Once rivales entrenados en las colinas más duras de Colorado, y que no dudarán en usar codos y pies para hacerte comer el barro.
Disfruta, con el corazón a mil revoluciones por minuto, de increíbles sprites y unas animaciones de película.
Si eres un auténtico "motard" no podrás renunciar a este juego. Tú ya sabes a que me refiero.

SPACE HARRIER

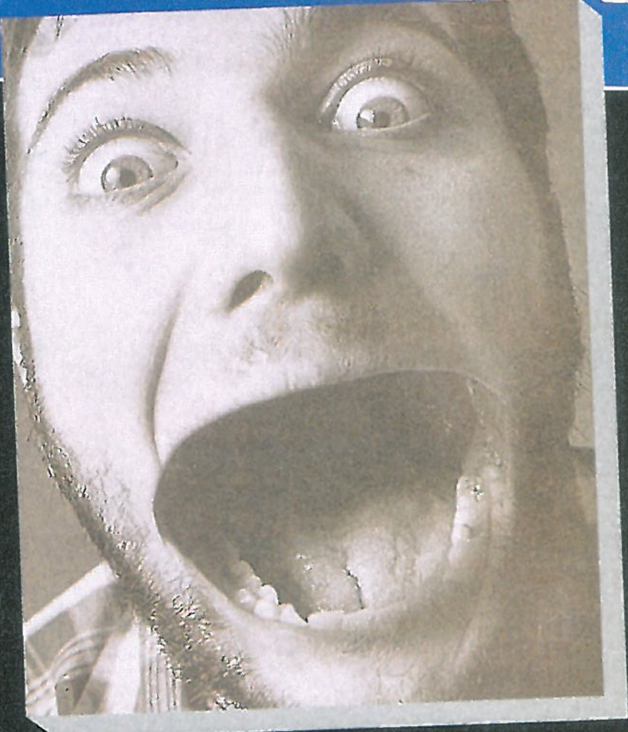
Vas a experimentar una nuev sensación. éxito de lo éxitos e recreativas ahor disponibl para tu MD 32X No es un matamarcianos. No e un simulador. Es algo únic especial. Transpórtate a l Galaxia más lejana y lucha hast el fin para rescatar a l población de Fantas Land. Los más extraños reptiles, fantasmas d armas tomar y una legión de malvados brujos t están esperando.
¿A qué esperas para darles su merecido?

METAL HEAD

Transporta tu cerebro al interior de este engendro metálico y no te comas la cabeza. Destruye al enemigo al ritmo de la más increíble música Heavy Metal. ¡Esto es muy fuerte y tú has sido uno de los elegidos! Hazles frente con todas tus armas y consigue el control de la ciudad ¡o lo que quede de ella!

Unitros

N LA BOCA ABIERTA



Fíjate. Nunca has visto nada igual. Seis juegos, seis, que no son de esta Galaxia. Pertenecen a otro Planeta. Al mundo 32X.
Nuevos efectos, gráficos brutales y toda la acción de las verdaderas recreativas.
Siéntelos y cierra la boca, porque se te caerá la baba.

GOLF 36 GREAT HOLES



Lo sabemos. Eres todo un profesional del golf, o por lo menos, eso dices a tus amigos. Tienes toda la razón, porque con este juego, hasta tú puedes ganar al gran "Seve". Todo un lujo. Y para lujos los gráficos, animaciones y sonido de este juego sin par. Si quieres seguir fardando... ¿qué tal unos hoyitos?

AFTER BURNER COMPLETE



No apto para cardiacos.
La conversión más completa realizada para una consola, según los expertos, aterriza en tu MD 32X.
Una explosión de efectos que dejarán volar muy lejos tu imaginación, tan lejos que tendrás que enfrentarte a los más diversos peligros para volver a casa.
Que no te tiemble el pulso a la hora de realizar increíbles giros de 360° o cuando tengas en el punto de mira a tus enemigos.
Si necesitabas munición, ¡aquí la tienes!

COSMIC CARNAGE

¿Quieres pelea? Aquí la tienes. El último juego tridimensional para los jugadores de lucha es el no va más. Efecto zoom, golpes mágicos y unos escenarios galácticos que te dejarán de piedra.
Que no se te vaya la fuerza por la boca. La necesitarás toda para hacer frente al tremendo poder de los luchadores cósmicos.



Editorial

La aventura de conocer

Con el número 1 -el más arriesgado- en la calle y unas cifras de ventas que predicen éxito, uno no deja de preguntarse ¿pero de verdad estamos preparados para lo que se avecina?, ¿pero de verdad queremos dar el gran salto de las vetustas 16 bits a las grandes bestias de 32 y 64 bits?

La aventura de conocer está siendo para nosotros tan fantástica como, suponemos, para vosotros. Nos encanta llevarnos sorpresas a medida que nos enteramos de tantas cosas. Sentir que aprendemos sobre la marcha y que todo lo que nos llega es tan nuevo y fascinante que hasta le ponemos más ilusión a la hora de transmitirlo.

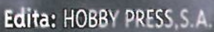
Vosotros, que estáis al otro lado, deberíais percibir algo parecido. Algo que flota en el ambiente, que no sabríamos describir pero que tiene mucho que ver con el descubrimiento de chips, máquinas, juegos de otra galaxia, periféricos y vaya usted a saber qué otras aventuras.

Lo que decíamos más arriba sobre el número 1 debería ser sintomático. La clave no está en saber si estamos o no preparados para enfrentarnos al futuro. La clave está en saber si queremos enfrentarnos al destino de una nueva generación de máquinas que prometen felicidad y sensaciones increíbles.

De momento, todo hace esperar una respuesta positiva. Que la gente se ha identificado con nuestro proyecto, vamos, y que estamos convirtiéndonos en una especie de faro en la niebla con objetivo guiar los pasos de los que quieren saber más.

A veces el conocer se hace tan imprescindible que uno pasa del presente al futuro sin apenas darse cuenta. Lo nuestro es estar a caballo entre lo que hay y lo que viene. Para que unos no pierdan la pista y otros no se desilusionen. Vamos a ver si nos sale bien.

Sum



Edita: HOBBY PRESS,S.A.

Presidente: María Andrino **Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez-Centurión **Subdirectores Generales:** Domingo Gómez, Amalio Gómez

Director: Amalio Gómez **Directora de Arte:** Susana Lurguie

Director Adjunto: Juan Carlos García **Coordinación de Redacción:** Manuel del Campo

Colaboradores Oscar del Moral, Sonia Herranz, José Antonio Gallego, Esther Barral, J.C. Romero (internacional), Javier Santos (autoedición).

Corresponsales: Marshal Rosenthal (USA), Dereck de la Fuente (Gran Bretaña)

Directora Comercial: Mamen Perera **Coordinación de Producción:** Lola Blanco **Departamento de Sistemas:** Javier Del Val

Secretaria de Redacción: Ana Torremocha **Fotografía:** Pablo Abollado

Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos n 4 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92

Suscripciones: Tlf.: 654 84 19 / 654 72 18 **Distribución:** HOBBY PRESS, S.A. S.S. De los Reyes (Madrid) Tel: (91) 654 81 99

Transporte: Boyaca Telf.: 747 88 00 **Imprime:** PENTACROM S.L. Miguel Yuste 33. 28037 Madrid. Tlf: 3047070. Fax: 3042570

Depósito Legal: M-6554-1995

Número 2 Abril 1995

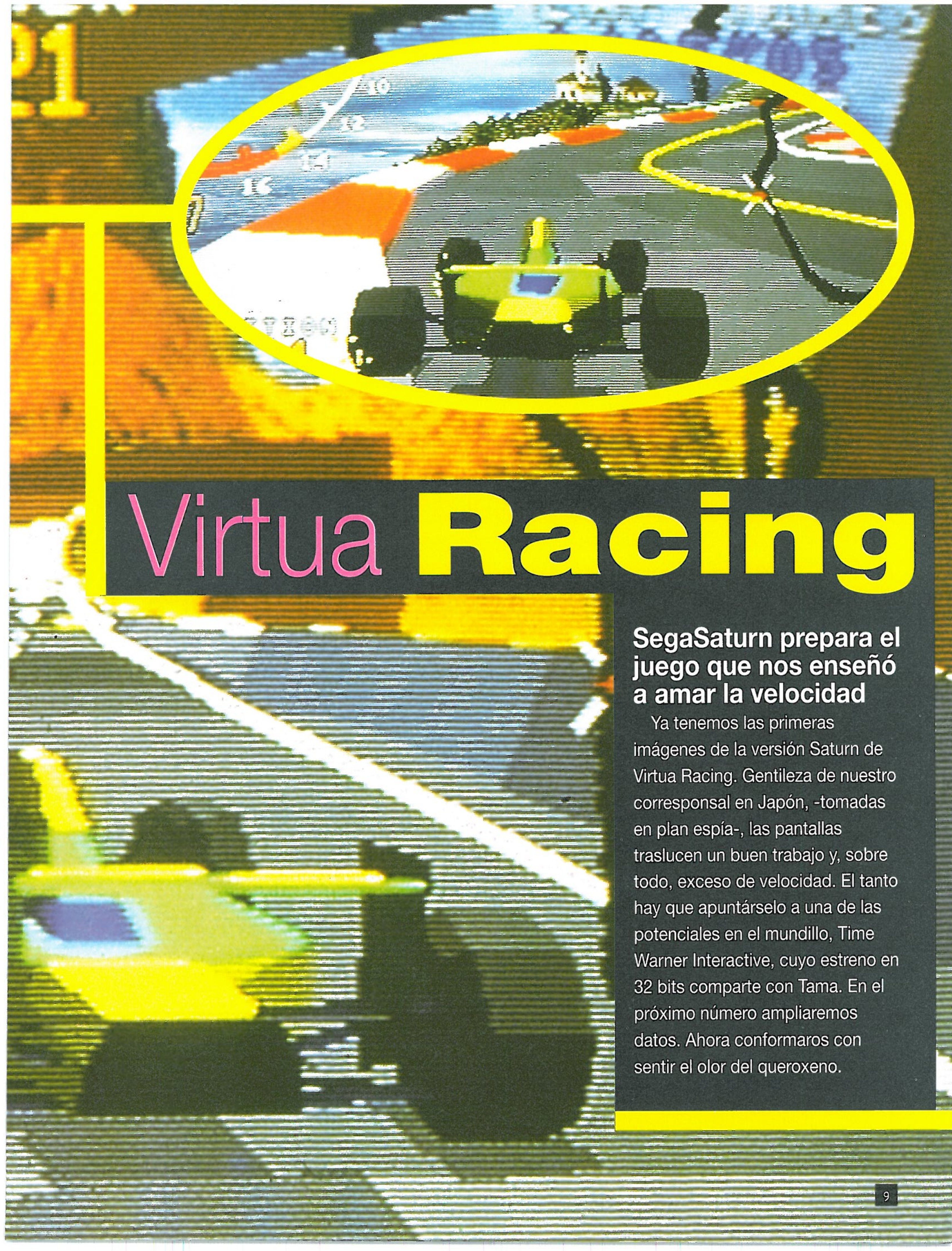
nario

Panzer DRAGOON

Hasta hace muy poco, esto era ciencia-ficción

La clave pasa por hacer juegos de otra galaxia para que la gente alucine con las posibilidades de las nuevas máquinas. Panzer Dragoon es sólo el inicio, un firme exponente de la nueva generación de los juegos que están por llegar. Arcades en los que la perfección gráfica nunca está reñida con la jugabilidad, donde no importa el número de megas de memoria empleado, donde las intros son tan importantes como el resto del juego.
Nos acercamos con paso rápido al futuro, y juegos como éste marcan el buen camino. Sega ha dado con la clave, ha hecho un juego de otra galaxia.





Virtua Racing

SegaSaturn prepara el juego que nos enseñó a amar la velocidad

Ya tenemos las primeras imágenes de la versión Saturn de Virtua Racing. Gentileza de nuestro corresponsal en Japón, -tomadas en plan espía-, las pantallas traslucen un buen trabajo y, sobre todo, exceso de velocidad. El tanto hay que apuntárselo a una de las potenciales en el mundillo, Time Warner Interactive, cuyo estreno en 32 bits comparte con Tama. En el próximo número ampliaremos datos. Ahora conformaros con sentir el olor del queroxeno.

Ridge Racer Full Scale

35 millones de pesetas para entrar en juego

La versión Full Scale de Ridge Racer sólo está disponible en España en el salón New Park de Barcelona. El Mazda MX-5 -auténtico-, y la gigantesca pantalla en la que es capaz de introducirnos cuestan 35 millones de pesetas. Económicamente puede resultar difícil encontrarle la rentabilidad al asunto, pero sólo por ver a los curiosos que se arremolinan cada vez que algún osado se gasta 600 pelas en probar el juego, merece la pena el viaje.

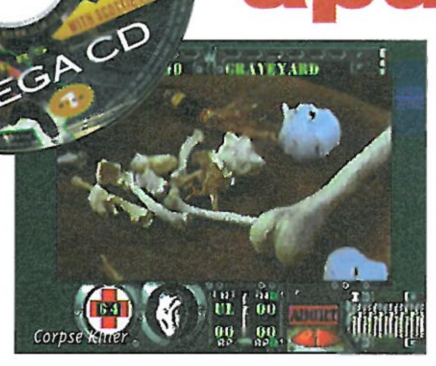
Como el que hizo el Sr. del Campo -nuestro coordinador de redacción- quien sin pensárselo dos veces cogió el puente aéreo con el único fin de girar la llave de contacto y sumergirse en un Ridge Racer nunca visto, con Mazda MX-5 -auténtico-, incluido.

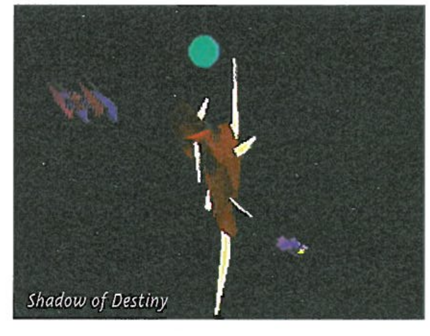
La sensación que le dejó en el cuerpo nunca se le olvidará. O eso dice.

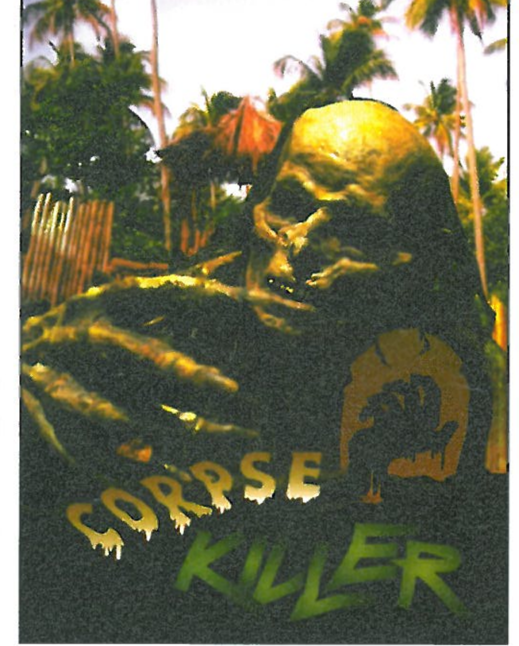

RACER [POWER REMIX]
1min
PUT THE CAR
IN 1st GEAR.
Steel Gunner

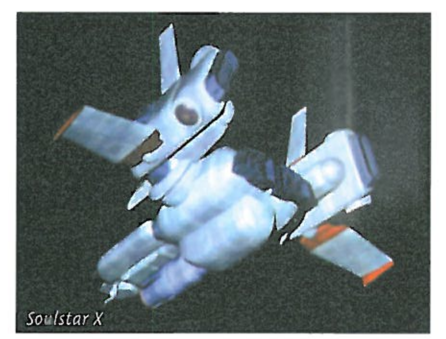
Llegan espectaculares lanzamientos para la máquina de Sega

Los grandes se apuntan a MD32X


Corpse Killer

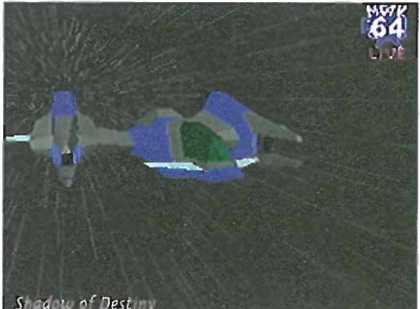

Shadow of Destiny




Soulstar X


Shadow of Destiny


Corpse Killer



Shadow of Destiny


Shadow of Destiny

Nos habíamos mostrado escépticos con el "add-on" de 32 bits, pero ¡vaya cómo se está espabilando la criatura!. Hace unos meses el 32X era aún algo inseguro, complicado, incómodo. **Ahora empieza a desatar pasiones y hasta las compañías más grandes le tiran los tejos y confiesan deso por sus chips.**

Y para demostrar nuestras plabras, aquí tenéis una lista con la que podréis ir haciendoos una idea.

La cosa la hemos organizado por meses, pero eso no quita que algunos de los títulos se retrasen o incluso se adelanten (de hecho, lo raro sería que salieran cuando los han anunciado).

En mayo jugaremos con:

Fahrenheit - 32X CD en castellano. Sega
Surgical Strike - 32X CD en español. Sega
Wirehead - 32X CD en manchego. Sega
Toughman Contest - Electronic Arts
Soulstar X - Core Design
Night Trap - Digital Pictures/Acclaim
Supreme Warrior - Digital Pictures/Acclaim
Corpse Killer - 32X CD Digital Pictures/Acclaim
Slam City - Digital Pictures/Acclaim

En junio llegarán:

Clayfighter 2 - Interplay
Blackhawk - Interplay
Mother Base - Sega
Chaotix - Sega
Shadow of Destiny - Sega

En julio, los siguientes títulos:

Varuna´s Force - JVC
Maximum Carnage 2 - Acclaim
NBA JAM Tournament Edition - Acclaim

En Agosto, con la calor:

World Series Baseball - Sega
Split Realitis - 32X CD JVC
Racing Dynamics - 32X CD JVC
Thunderhawk II - Core Design

En Septiembre, con los exámenes:

Shell Shock - Core
Casper - Interplay
Virtua Fighter - Sega

Y sin fecha definida:

FIFA 96 - Electronic Arts.
Como véis, las mejores están en el ajo.

Un nuevo ECTS a la vuelta de la esquima

Sony no tendrá rival en la próxima feria europea del videojuego



Las grandes ausencias y las grandes novedades serán los protagonistas principales de la próxima edición del ECTS **(European Computer Trade Show)** que se celebra en Londres entre los días 26 y 28 de marzo.

La feria europea más importante del videojuego empezará por cambiar emplazamiento: esta vez no será en el vetusto Business Design Centre, sino en el más moderno y espacioso **Grand Hall de Olympia.** O sea, que los corresponsales que nos demos cita allí tendremos que "patear" algo más que antes el terreno a la caza y captura de citas, exclusivas y demás artículos.

A estas alturas se da por hecho que **Sony acaparará una parte importante de la superficie disponible.** Dado que Sega y Nintendo han declinado amablemente la invitación para acudir a la feria, es más que probable que la compañía del PlayStation se quede sola a la hora de promocionar su "bestia de 32 bits". **Sega,** no obstante, **ha convocado a la prensa para el viernes 24, en sus propias oficinas.** Allí presentará de forma oficial en Europa su consola **SegaSaturn** y proporcionará datos fiables sobre precio y fechas de lanzamiento. **Barry Jafrato**, director general de Sega Europa, hablará con nosotros en exclusiva sobre eso y muchas más cosas. Atentos al próximo número.

Respecto a **Nintendo**, parece que han tenido problemas con el terremoto de Kobe...

Suplirán la falta de estas dos compañías otras como **Philips Media, Virgin, Interplay, U.S. Gold, The 3DO Company, Atari Corporation** y un buen largo etcétera de monstruos que han decidido que lo mejor era no perderse lo que será una de las citas decisivas del año. No olvidemos que 1995 marcará el principio europeo de las nuevas máquinas y eso significa que uno no se puede perder ni una sola cita.

Confirmado "casi" oficialmente

Columbia Tri Star Home Video distribuirá PlayStation en España

Columbia Tri Star Home Video ha respondido por fin a la pregunta del millón dando sopas con onda a todos los que se preguntaban por qué canales nos llegaría PlayStation. **La compañía que en estos momentos pone a la venta en nuestro país el software de Sony Electronic Publishing** tiene un 99,9% de posibilidades de traer PlayStation a España, según nos ha manifestado el propio Javier Martinez Avial, director de Marketing de Columbia.

La máquina más golosa del mercado llegará, si todo marcha como se espera, **a lo largo del mes de septiembre** y aunque precios y software están aún sin confirmar, esperamos que en el próximo ECTS londinense queden despejadas todas las dudas.

PlayStation será una piedra de toque muy importante para Columbia, pero Sony Computer Entertainment ha vuelto a confiar en sus posibilidades. Es de esperar que la llegada de PlayStation **venga acompañada de una gran campaña de marketing y del lanzamiento de títulos del atractivo de Ridge Racer o Starblade.** Hasta entonces, permaneceremos atentos a cualquier movimiento de esta compañía.

HABLANDO CLARO

Podemos respirar tranquilos: todas las nuevas máquinas llegarán a España

Vaya alivio. Imaginaos que después de sacar Hitech, al final nos quedamos, como dicen por ahí, compuestos y sin novia -o novias, en este caso-.

Pero no, por una vez el destino ha sido indulgente con nosotros y ya es seguro que todas las máquinas de la nueva generación van a llegar al mercado español durante este año de una forma oficial.

Bueno, todas... La verdad es que respecto a Ultra 64 hemos perdido casi todas las esperanzas de que salga durante el 95 y Nec PCFX sigue rodeadA de un aura de misterio que no hace presagiar muy buenos augurios. Pero, salvo excepciones hechas, PlayStation, SegaSaturn, Jaguar, Neo Geo CD y 3DO iluminarán, seguro, las pantallas de nuestros televisores.

Lo de Sony, Sega y Nintendo estaba cantado, pero las verdaderas sorpresas han llegado por parte de las máquinas de Atari y Panasonic.

La primera hace sólo un par de meses tenía más que negro lo de su aparición en España, cuando de pronto nos hemos visto sorprendidos por la noticia de que Final Products nos la traerá oficialmente.

En cuanto a 3DO, Panasonic sigue sin pronunciarse al respecto, pero según algunas informaciones que he obtenido "off the record" me atrevería a afirmar que pronto se va a llegar a un acuerdo con los japoneses para traer el FZ-10 a España.

No es cuestión de valorar ahora si estas dos máquinas son mejores o peores, más o menos necesarias que las de Sega, Sony y Nintendo. Simplemente se trata de que los españolitos de a pie vamos a tener absoluta libertad a la hora de escoger entre todas las opciones que existen en el mundo. Y esto, sin duda, es como para que todos nos felicitemos.

Y es que lo de la distribución "oficial", no es sólo cuestión de que las máquinas lleguen a un precio más asequible que las importadas, sino que supone todo un compendio de ventajas que engloban, por ejemplo, asistencia técnica, distribución de software, merchandising, campañas publicitarias y un largo etcétera de detalles que resultan imprescindibles para poseer un producto de estas características.

En fin, el caso es que a quien se le ocurra decir todavía que nuestro sector está acabado, va listo.

Manuel del Campo

Según un sondeo informal efectuado por la revista HobbyConsolas

Ultra 64, la preferida entre las futuras consolas

Recientemente, Hobby Consolas -líder en el sector de revistas de videojuegos-, formuló a sus lectores una cuestión muy sencilla: ¿cuál es la mejor consola? Los resultados desprendidos de este sondeo, -repetimos, informal-, resultaron tan significativos que en Hitech hemos decidido analizarlos para hacernos una idea de por dónde van en principio las preferencias del gran público.

Hobby Consolas **planteó la pregunta de una forma completamente abierta**, es decir, nada de casillas con elige ésta o aquella, sino una larga línea de puntos que dejaban un espacio totalmente en blanco. Las respuestas fueron, por tanto, **espontáneas.**

Y antes de empezar a valorar las cifras, que sepáis que llegaron más de 2000 cartas a la redacción de HC. La muestra, por otra parte, **no pretende ser tomada como muy fidedigna**, pero sí puede ayudarnos a hacernos una idea de lo que opinan los usuarios.

Los lectores **plantearon un tira y afloja entre los 16 bits y las consolas de nueva generación** que demostró por un lado que las primeras siguen muy vivas y por otro que la ilusión por los nuevos soportes está comenzando a crecer.

Los primeros datos arrojan que **Super Nintendo es, para el 37% de las cartas, la mejor máquina.** Muy por encima de su más directo rival, **Mega Drive, que recibió un 15%.**

En el plano de la nueva generación, **es Ultra 64 la que se lleva el gato al agua.** Un 14% de las cartas declara su fervor por este soporte, mientras las otras dos consolas en discordia, **SegaSaturn y Sony PlayStation empatan con un 5% de los votos cada una.**

Ultra, sin duda, juega su gran baza en el precio. O, mejor dicho, en **la promesa del precio.** No importa la tecnología (que, por cierto, es bastante), ni que no se sepa cuándo va a salir. **Lo que parece que se impone es que la gente pueda pagarla.** Esa puede ser la clave del éxito.

Otra sorpresa que nos presenta este estudio pasa por **la buena situación de que disfruta NEO GEO y su nuevo CD**: entre ambas suman un considerable 11%. Será el efecto recreativa, suponemos, que todavía cuenta mucho en este mercado.

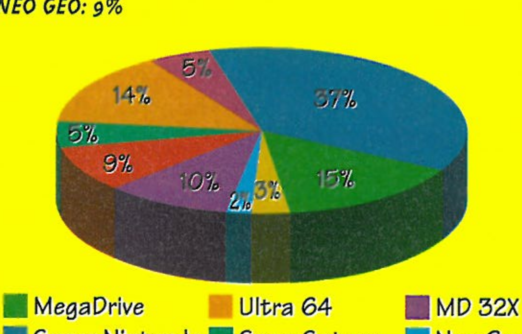
Toda esta maraña de datos también se pueden interpretar de formas más genéricas. Por ejemplo, que **todavía están los de siempre.** Eso no es ni bueno ni malo, tan sólo está ahí.

Más cosas. Por marcas, sumando los diferentes modelos, **Nintendo 51%, Sega 33%.** Y otra. **Mega CD (3%), NEO GEO CD (2%)**, lo que no deja de resultar técnicamente contradictorio, aunque monetariamente lógico. Y acabamos. **Jaguar, 3DO y CDi ni aparecen en el sondeo.**

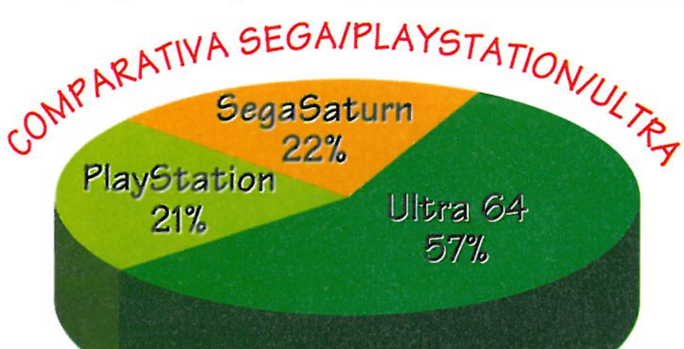
Como veis, se trata tan sólo de una encuesta improvisada, pero estamos seguros de que servirá como referencia para que las compañías empiecen a sacar sus propias conclusiones.

Resultado de las votaciones *(en porcentajes)*

SUPER NINTENDO: 37%
MEGA DRIVE: 15%
ULTRA 64: 14%
MEGA DRIVE 32X: 10%
NEO GEO: 9%
SEGASATURN: 5%
SONY PLAYSTATION: 5%
MEGA CD: 3%
NEO GEO CD: 2%



MegaDrive · Super Nintendo · PlayStation · Ultra 64 · Sega-Saturn · Neo Geo · MD 32X · Neo Geo CD · Mega CD







Ya se puede conseguir en España de importación.

FZ-10: 3DO vive su primera evolución

Panasonic ha decidido dar el primer paso para mejorar y actualizar su modelo de 3DO, llamado FZ-1. Para ello ha lanzado **una nueva versión de esta máquina, bajo el nombre de FZ-10** con notables cambios en el diseño y algunas mejoras técnicas.

El nuevo FZ-10 presenta **una estética menos voluminosa**, más ligera, y ha sustituido la carga frontal automática, por **una nueva carga superior manual.** Obviamente todos estos cambios en el diseño se deben a un intento de Panasonic de **abaratar los costes de producción**, eliminando o sustituyendo determinados aspectos irrelevantes para ofrecer al usuario un producto a menor precio.

Al mismo tiempo, se han realizado algunas **mejoras técnicas,** como son **el aumento de la velocidad en un 30%, la posibilidad de disponer de Full Motion Video a toda pantalla, y la adición de 1 MB más de ROM en beneficio del sistema operativo.**

El anterior modelo de 3DO de Panasonic lleva ya casi dos años en el mercado, y la compañía japonesa se ha visto en la obligación de realizar estos cambios para hacer más competitivo su producto. Esta será, de momento la única transformación que sufrirá 3DO antes de la aparición del famoso **M2 de 64 bit con Power PC incluido.**

Esto no es un juego, ¡es una pesadilla!

Preparen sus espadas, que llega Night Warriors





Capcom ha dado por terminada la esperada secuela de **Darkstalkers**, el juego de lucha que **no sólo revolucionó el mercado de las recreativas, sino que además se aseguró presencia en casi todos los soportes del futuro.**

La fantástica saga de espada y brujería continuará este verano con **The Night Warriors**, una pasada de **322 megabits de potencia** que volverá a poner en liza al guerrero Donovan y su espada de la justicia frente a 13 poderosos guerreros extraídos de la resaca de algún grafista. La secuela de Darkstalkers **añadirá dos nuevos guerreros** a la lista de 10 luchadores que probasteis en el original.

Entre las características más destacables de Night Warriors estará **la posibilidad de controlar a los jefes, o de ejecutar espeluznantes movimientos especiales que Capcom ha incluido en esta entrega.** La máquina estará este verano en los Estados Unidos y suponemos que no tardará en llegar a España.

Si os interesa el tema, permaneced atentos al próximo Hitech.

FROM CONSOLANDIA

by Juan C. García

Los más viejos del lugar se acordarán de esta sección, los nuevos pueden prepararse porque empiezo mojándome. Que mi osadía apenas ha disminuido en todo este tiempo, sniff, sin veros.

• Una de chirigotas. Corren rumores de que **Sega y Nintendo no van al ECTS de Londres (26-28 March), porque le tienen miedo a Sony.** El gigantesco stand que ocupará PlayStation las ha apabullado lo suficiente como para que hayan decidido no exhibirse. Será porque están acostumbradas a ser las más guapas de la fiesta...

• Y dicen también que **en ciertas compañías corrió el champán cuando se supo que Columbia iba a distribuir la golosina PlayStation en España.** Pero a más de uno se le atragantaron las burbujas cuando rumores posteriores insinuaban que **el precio europeo de esta consola podría no llegar a las 50.000 pelas y los juegos rondarían las 8.000.** Algo así como cuando el Barça le ganó la liga al Dépor en el último minuto.

• En Japón, **Nintendo anda a la caza y captura de talentos.** Buscan diseñadores, animadores, grafistas, productores y testeadores. Se requiere experiencia entre 12 y 18 meses y currículum en japonés. Si alguno de vosotros cumple estos requisitos, que llame al teléfono que aparece en pantalla y pregunte por los de la Ultra 64. A lo mejor le dan cama, abrigo y Sushi gratis.

• **Namco divide su corazón en la nueva generación de soportes.** Los nipones planean lanzar al menos 20 títulos para PlayStation y hasta 6 para Saturn, todo antes del 96. Sólo una pregunta: ¿qué pensará Sony de este pequeño cambio "político" ejercido por Namco?

• **Philips ha centrado en fútbol y futbolistas buena parte de su campaña para CD-i.** Michel recomienda desde las páginas de los diarios deportivos que la peña compre CD-i. Y grandes carteles dejan ver en los mejores estadios de fútbol que Philips copatrocina la liga de campeones de Europa (antes Liga del Barça). Vale majetes, por algún sitio había que entrar y el fútbol parece más propio que los toros.

• **Crónica de un lanzamiento anunciado.** Sega sorprende al personal y anuncia que su Saturn estará en España en Septiembre. ¡Menudo notición! Ahora sólo falta que digan que costará unas 80.000 y que los juegos estarán sobre las 10.000.

• **¿Qué CD-i quiere competir con PlayStation?** Vamos a ver ¿pero esto no iba de que la máquina de Philips era sólo para "aplicaciones multimedia"? ¿O es que se lo han pensado mejor? El caso es que ha llegado a mis oídos que los chicos de Philips están desarrollando un juego de coches atómico que va a aprovechar al máximo la capacidad del cartucho MPEG del CD-i. O sea, vídeo digital, imagen impactante, mejor sonido. Y todo porque dicen que Ridge Racer no es tan bueno y que ellos son capaces de hacerlo mejor. **Dead End** es el nombre del responsable de este ataque de orgullo de la compañía con sede en Amsterdam. ¿Será verdad o es que han estado últimamente en algún CoffeeShop?

En abril, la consola. En Mayo, el CD.

Jaguar llegará a España de forma oficial



Tras contradictorios rumores que llegaron incluso a especular con el no definitivo al lanzamiento de Jaguar, podemos confirmar la interesante noticia de que **la consola de Atari será distribuida en nuestro país oficialmente.**

Una sociedad de reciente creación llamada **Final Products,** será la encargada de poner en la calle los 64 bits de Atari. Final Products nace como filial de la compañía **Centroid**, nombre que a los expertos en informática de alto nivel les sonará bastante ya que este pequeño grupo de empresas lleva más de 10 años distribuyendo productos de este tipo.

El día 17 de abril marcará el lanzamiento español de la consola Jaguar. **Un precio de lo más atractivo** (tenemos que mordernos la lengua para no contarlo, pero una promesa es una promesa) y **los 17 juegos que han salido al mercado hasta la fecha** serán sus principales credenciales.

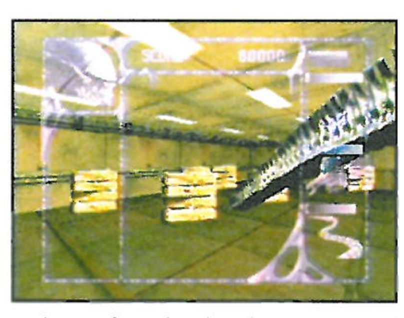
Entre esos juegos estarán maravillas de la calidad de **Doom, Wolfenstein, Iron Soldier, Alien Vs Predator, Checkered Flag, Tempest 2000, Cybermorph...**

Posteriormente, casi seguro a lo largo del mes de mayo, Final Products pondrá a la venta **la prestigiosa y esperadísima unidad CD.** El precio del add-on aún está sin confirmar, así que ahorramos especulaciones.

Y será a partir de Junio cuando se regularice, por así decirlo, la llegada de género nuevo. Para esas fechas esperamos la aparición de títulos como **Ultra Vortex, Fight For Life, Creature Shock y toda una oleada de buen software capaz de sacar de Jaguar lo mejor de sí misma.**

Pero tranquilos, no os levantéis de la silla que ahí no acaba la historia. Final Products también se hará cargo de **la distribución de las gafas de realidad virtual que Virtual Reality ha desarrollado para Jaguar en colaboración con Atari.** Pero esto no ocurrirá hasta finales de año.

Y nada más, sólo mencionar que la noticia nos ha alegrado enormemente y que **deseamos lo mejor para una compañía que empieza con una consola que tiene un gran futuro por delante.**





Los buenos aficionados a los videojuegos estamos de enhorabuena. Muy pronto podremos disfrutar de títulos tan espectaculares como Alien vs. Predator o Checkered Flag, de cuyas imágenes os ofrecemos una pequeña muestra. Las gracias, a Atari Jaguar y a Final Products.

El golf llega a SegaSaturn

Peebble Beach Golf, sólo para campeones

El deporte sigue aterrizando en la nueva consola de Sega. Esta vez se trata del golf, y llega de la mano de una de las series más prestigiosas de este deporte, la **Peebble Beach Golf**, que a muchos os sonará por sus versiones para **Super Nintendo**. De hecho, los creadores de este juego para Saturn son los mismos, **T&E Soft**.

En esta ocasión se han aprovechado las enormes posibilidades que ofrecen los 32 bit para incluir **todo un repertorio de imágenes en Full Motion Video, personajes digitalizados, y en definitiva, una calidad gráfica impresionante.**

El desarrollo del juego es el habitual en este tipo de programas, con la inclusión de nuevas y sorprendentes opciones que permiten acercar al jugador al verdadero espíritu de este deporte.







Los primeros periféricos
Más madera para PlayStation

Todavía no ha salido la consola en nuestro país, y ya se empieza a hablar en serio de sus periféricos. De dos, para ser exactos.

El primero es un **megamando de gran tamaño** y diseño tirando a los Fighter Stick de la Super Nintendo, que cuenta con un pad de los de empuñadura, los 8 botones colocados de una forma accesible y una zona para nivelar el modo turbo de cada pulsador.

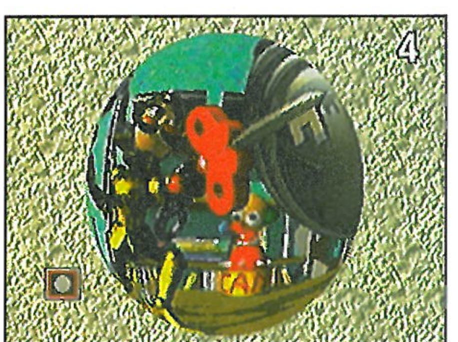
El segundo os será de suma utilidad. Se trata de **una tarjeta de memoria**, una especie de micro-drive que sigue a piés juntillas la filosofía Memory Card de Neo Geo System. La tarjeta se coloca en la entrada al uso que hay justo encima del puerto del pad y es capaz de grabar 4 megas de información. Ese periférico, sin duda, os "salvará la vida" en un buen número de ocasiones, además de permitiros conservar mapeados y partidas.

¿Una máquina que te adivina el futuro?
SÍ: "Crystal Fortune", de Human

Hace algunos meses se deslizaba en nuestra redacción el siguiente fax de Human Entertainment, una compañía japonesa que se había distinguido por sus programas deportivos en Turbografx: *"... **Acabamos de lanzar una máquina recreativa capaz de predecir el futuro y ahora andamos a la caza y captura de un distribuidor en España. La máquina se llama "Crystal Fortune ED" y es una gran cabina en la que habita un maniquí de tamaño humano y casi vida propia. Tú le dices el año y día de nacimiento y luego eliges entre seis categorías para que adivine lo que te ha de llegar: Amor, dinero, matrimonio... todo como muy sentimental."***

Efectivamente, pusimos la misma cara que vosotros ante semejante notición. Pero lo bueno es que hace un par de días Human ha vuelto a contraatacar. En el penúltimo fax nos adelantaban que **una compañía llamada MGA iba a hacerse cargo de la distribución de la máquina en estas tierras...** Estupendo. Lo que no nos ha quedado muy claro es si esto de que ***una compañía llamada MGA iba a hacerse cargo...*** es una realidad o tan sólo una predicción de la máquina. En fin, ya veremos...

El sistema PhotoCD de Kodak, listo para la máquina de Sega
Un visor de fotos llamado SegaSaturn



El estándar fotográfico para reproducciones digitales, de nombre **PhotoCD**, ya está programado para los aficionados a la imagen estática que también quieran pasarse a las máquinas de última generación.

Sega ya ha realizado la herramienta que permitirá **visionar fotografías en un televisor** gracias a la versatilidad del sistema operativo de la avanzada consola **SegaSaturn.**

El programa se entrega en un CD que carga todos los datos en la RAM de la máquina. Después, basta con insertar un CD con el logotipo PhotoCD para acceder a un vasto universo de retoque de imágenes. El software permitirá realizar operaciones tan complejas como **girar la imagen en cualquier dirección del espacio, alterar los colores, ampliar zonas parciales de las instantáneas...** Entre sus capacidades se encontrará también una pequeña utilidad para **visionar las imágenes en el orden que se desee, insertando cortinillas al estilo de un sistema de edición de TV.**

Se espera que consola y Photo CD vean la luz en Europa simultáneamente.

CON LA MOCHILA A CUESTAS

El amigo europeo

El amigo europeo no quiere que juguemos a ser yankees, nipones y mucho menos coreanos. El amigo europeo es un egocéntrico que nunca permitirá que seamos universales y que disfrutemos de la internacionalidad como aquel Fernando Redondo que juega tan bien al fútbol en la Pampa como en el Bernabéu. El amigo europeo nos ha hecho un montón de perrerías y ahora no quiere que echemos de menos la cadena: no nos la va a quitar.

El amigo europeo es el que ha decidido que las consolas, ayer, hoy y por los siglos de los siglos, amén, sean incompatibles las unas con las otras y las otras con las unas. En paladino, que no podamos jugar en Super Nintendo con los cartuchos de Famicom, ni en Genesis con los de Mega Drive.

El amigo europeo ha cambiado los nombres de los productos con astucia para que nadie se cuestione qué pasa con los cartuchos yankees, por qué no funcionan en su máquina. Y lo seguirá haciendo. La Saturn europea ya ha cambiado diseño y logos de la versión japonesa, que era bien maja. La PlayStation aún no ha anunciado juegos propios para Europa, pero no desesperéis, que el amigo europeo es listo. ¿Y la Ultra 64? ¡Menuda es la amiga Nintendo, como para dejar que compremos americano en lugar de español! Ni que fueran los Levi´s.

El amigo europeo es enemigo acérrimo de los importadores. Esos que no se gastan un duro en publicidad y hacen el agosto vendiendo máquinas sin prospecto.

Habría que preguntarle ahora al amigo europeo qué va a pasar con los que han comprado consolas importadas. ¿Podrán jugar con los compactos europeos o tendrán que tirar toda la vida de VISA y de Long Distance Call? A lo peor tienen que comerse la máquina y comprar un modelo del amigo europeo en el que sólo se disfruta de la mitad de todos los juegos disponibles.

¡Caray con el amigo europeo! Lo quiere todo para él y, a fuerza de incompatibilizar todo lo incompatibilizable, quiere fastidiarnos el ansia jugable una vez tras otra.

Pero, ¡alto ahí! Todavía no ha dicho nadie que Saturn, PlayStation o Ultra 64 no nos vayan a dejar jugar con los discos yankees o nipones. ¿Será posible? Eso es que el amigo europeo aún no se ha percatado del tema. Pero tardará poco. Al amigo europeo no se le escapa ni una peseta, aunque esté por debajo del Marco y hasta fuera del sistema monetario, ahora sí, europeo.

Diddy K

Inauguramos sección con marcado sabor oriental. A partir de este mes, Aquí Tokio, será el vértice de la movida japonesa, una especie de línea directa que nos pondrá en contacto con todo lo que se cuece en La Meca de las consolas. Y para empezar, contamos con un invitado realmente de lujo, un auténtico mito viviente dentro del mundo de los videojuegos: Shigeru Miyamoto, el creador de Mario, Zelda y los Dragon Quest, por poner algunos ejemplos. Actualmente Miyamoto está al frente del departamento de investigación y desarrollo de Nintendo y todos los proyectos para Ultra 64 pasan por sus manos. Él es quién nos cuenta en exclusiva para Hitech, cómo ha evolucionado esto del videojuego y qué está pasando exactamente con la futura máquina de Nintendo.

Entrevista con el creador de Mario

Miyamoto "Soy el responsable de todo el software para ULTRA 64"

Hitech: Cuando diseñó a Mario, lo hizo de acuerdo a las especificaciones de las consolas del momento. Con el nuevo Ultra 64, ¿existirá Mario?, ¿cómo será?

Shigeru Miyamoto: *Es muy sencillo dibujar a Mario con simples puntos. Ahora, gracias a la tecnología poligonal, será posible dibujarlo con más precisión. Mario tendrá un diseño más complejo, podremos dibujar el bigote como planteamos en un principio, la nariz y el sombrero con mayor precisión.*

Hitech: ¿Qué opina de la actual manía por el 3D? ¿Cree que es sólo una moda pasajera?

SM: *Cuando se programó Space Invaders, nadie imaginaba a dónde iba a llegar la tecnología. Seguro que se quedarían alucinados, ya que los juegos son cada vez más y más complejos. Partiendo de una base 2D, es posible realizar un nuevo juego en 3D que aproveche las posibilidades de la actual tecnología tridimensional. Personalmente me interesa mucho hacer juegos en 3D partiendo de antiguos títulos 2D. Las tres dimensiones traen consigo nuevas posibilidades para el creador de juegos, al mismo tiempo que los hace más atractivos para el consumidor.*

"Las nuevas máquinas de 32 y 64 bits son todas muy parecidas entre sí."

HT: ¿Cuál es el secreto de un buen juego?

SM: *Para diseñar un juego hay que hacer muchos esfuerzos. No voy a ser precisamente generoso con PlayStation, pues creo que mu-*



Esta entrevista fue realizada en el cuartel general de Nintendo en Kioto. Las personas presentes durante la misma fueron Mr. Miyamoto, Mr. Minagawa (del Departamento de Relaciones Públicas y Nicola Di Costanzo, nuestro corresponsal y autor de la entrevista.

chos de sus juegos, aunque parecen muy buenos, no están completamente terminados. Un juego está completo cuando su creador así lo decide. Entre los juegos que son desarrollados para Nintendo hay muchos que debemos rechazar porque están sin terminar. Para mí, un diseñador debe centrarse en satisfacer al jugador, tener muy en cuenta sus deseos y sensaciones. La auto-satisfacción no es buena para los creadores de los juegos. Creo que los grandes artistas europeos, como Cezanne por ejemplo, pensaba siempre cómo sorprender al observador e impresionarle en una galería. Esto es muy importante.

"Mi trabajo consiste en evaluar si el producto es realmente bueno para Nintendo. Y ahora estoy preocupado por el software del Ultra 64."

HT: ¿Podría decirnos cuál es su título favorito de todos cuantos ha jugado?

SM: De toda la historia del videojuego, quizás Pacman; por supuesto, sin tener en cuenta los que he realizado yo.

HT: ¿Le gusta Sonic de Sega?

SM: No lo he jugado mucho. El personaje es simpático y creo que Sega ha tenido éxito con su desarrollo. Pienso que Sonic y Mario están basados en el mismo principio aunque, a pesar de sus semejanzas, hay algunos puntos que les hacen diferentes.

"Sega está tratando de imitar la forma de trabajar de Nintendo"

HT: ¿Piensan Nintendo y Sega igual cuando se habla de juegos?

SM: Creo que Sega está tratando de imitar la forma de trabajar de Nintendo, aunque haciendo pequeñas modificaciones. Sega quizás nos aventaja en el departamento de máquinas recreativas y la capacidad para producir hardware nuevo. La estrategia de Nintendo es diferente: tiene su departamento de I+D (investigación y desarrollo) que se dedica a crear productos que el marketing comercializa después. Sega procede de otra forma: imitan a Nintendo y tratan de hacer I+D sobre los productos que va a comercializar Nintendo. Ellos sólo investigan los productos que realmente van a vender. El resultado es el mismo para ambas compañías, pero Sega piensa más en el mercado que en la investigación.

HT: ¿Qué opina del trabajo que está haciendo en Estados Unidos? ¿Cómo son sus relaciones?

SM: Actualmente estoy trabajando con Paradigm Simulation. Hay muchas compañías envueltas en el proceso de creación 3D y por supuesto Nintendo quiere utilizar esas técnicas. Mi trabajo con el extranjero es casi puro control de calidad. Como he comentado anteriormente, la calidad de los productos es muy importante para Nintendo, por lo que yo evalúo si el producto es bueno o no. Juego un poco y discutimos algunas nuevas ideas. Al final, decido si envío el producto a Japón o no. Creo que el productor no debe trabajar demasiado encima para no influir sobre el proyecto, es decir, cuanto menos trabaje el productor, mejor será el producto.

HT: ¿Hay diferencias entre las formas de tra-

Shigeru Miyamoto:

Sus especificaciones técnicas

Nació el 16 de noviembre de 1952 en Sonobe, prefectura de Kyoto.
En abril de 1977 se graduó en el Colegio Municipal de Arte de Kanazawa (especialidad diseño industrial). Ese mismo año entró en Nintendo.
Hacia 1979 empezó a crear los personajes para las recreativas Nintendo. Así, en junio de 1981 diseñó la versión arcade de ***Donkey Kong****.*
Abril de 1983 supondría la revolución con la salida de la versión arcade de los ***Mario Brothers****. Sin embargo, qué duda cabe que debemos tomar como fecha clave septiembre de 1985, cuando vió la luz el primer* ***Super Mario Bros*** *para NES.*
Otro de los hitos llegaría en febrero de 1986 con el diseño de ***Legend of Zelda****.*
A partir de esta fecha vendrían todos los demás, tanto en labores de productor, director o diseñador de los juegos: ***Excite Bike, Adventure of Link, Legend of Zelda (Link to the Past), F-Zero, Pilot Wings, StarFox, Kirby's Dream Land, Stunt Race FX, Super Mario Bros 2 y 3, y Super Mario World.***
Actualmente su puesto es el de ***Manager para el Análisis y Desarrollo de productos de entretenimiento para Nintendo Co., Ltd.***
También realiza labores de dirección, producción y diseño de juegos.



Pese a la sonrisa Profidén que muestra, da la impresión de que Mr. Miyamoto no tiene del todo claro el futuro de Ultra 64 y las demás consolas de nueva generación. Esto le trae de cabeza y no puede evitar emitir comentarios de cómo están las cosas con aire ligeramente preocupado.





Uno de los hombres más apreciados en el mundo del videojuego. Shigeru Miyamoto es actualmente el "peón" más en forma de Nintendo, el hombre por el que pasa todo el software que luego jugamos en Europa. Aquí le vemos posando en su mesa de trabajo y rodeado de sus cachivaches, más curiosos, de trabajo.

bajar de americanos, japoneses y europeos?

SM: ***Me gusta mucho la forma en que trabajan los ingleses. He trabajado algunas veces con ingleses y fue perfecto. Estoy un poco preocupado por la forma de trabajar americana. Estoy seguro de que los americanos tienen un sistema muy eficaz de trabajo, pero algunas veces que he trabajado con ellos parecen descuidados... Prefiero trabajar con los ingleses porque son más parecidos a los japoneses.***

HT: ¿Y los franceses?

SM: No conozco mucho de ellos, pero me encantaría poder hacer un juego como Alone in the Dark, de Infogrames.

HT: ¿Qué papel juega Miyamoto dentro del proyecto Ultra 64?

SM: Soy el responsable del software. Fuera de Japón hay mucha gente trabajando en proyectos para Ultra 64, y yo estoy encargado de la calidad de esos productos a la par que también doy ideas.

"Prefiero juegos como Tetris, que proporcionan diversión instantánea, a un RPG de los que obligan a pensar más de 5 horas."

HT: ¿Qué piensa de las nuevas máquinas?

SM: Si hablamos desde el punto de vista de un jugador normal, estas máquinas tienen muchas posibilidades. Si entramos profundamente en el tema, la verdad es que las nuevas máquinas de 32 y 64 bits son muy parecidas. La programación y producción del juego se realizan de la misma forma. Eso sí, para dominar estas nuevas tecnologías hará falta aún un par de años o tres.

Ocurre lo mismo en el tema de las recreativas: fueron necesarios de tres a cinco años para explotar su específica tecnología (por supuesto, Nintendo posee más de cinco años de experiencia programadora en este campo). Actualmente no hay programadores suficientes que estén intentando dominar esta tecnología. El proceso se iniciará a partir de este próximo verano. Para entonces habrá nuevos productos con tecnología Ultra 64.

HT: ¿Qué piensa del soporte CD-ROM? ¿Prefiere los cartuchos o los discos ópticos?

SM: No debería hablar de esto, pero bueno... CD-ROM permite mucha capacidad pero es muy lento, y no es bueno tener un soporte tan lento para juegos interactivos. El consumidor quiere grandes juegos con precios baratos. Para los distribuidores o fabricantes, el CD-ROM es un buen sistema porque no es tan fácil de copiar, aparte de que los costes de producción también son bajos (ahora están creciendo bastante).

Creo que no hace falta un soporte con tanto tamaño para hacer buenos juegos.

HT: Sus juegos están más orientados hacia los chavales. Pero parece que el jugador tipo está creciendo y cada vez hay más juegos para adultos. ¿Va a cambiar la orientación de los juegos?

SM: Es difícil decirlo. Ante todo me gusta que algunos juegos sean fáciles de jugar. También me gusta hacer juegos diferentes, tanto para mayores como para pequeños. Está claro que Mario está creado para niños, pero creo que el juego es susceptible de ser comprendido por un niño, un adulto, el jugador profesional o los que nunca han jugado. Creo que cuando se hace un juego debe ir dirigido hacia toda esta gente, así todo el mundo podrá jugarlo.

HT: Ya hay en el mercado varios sistemas de 32 bits, ¿por qué deberían esperar los japoneses la llegada de Ultra 64?

SM: Creo que Ultra 64 será el hardware de nueva generación más barato. Además, de el más potente. Sin embargo, si no conseguimos tener más de 5 ó 6 buenos juegos creo que el consumidor no esperará a Ultra 64 y se comprará otro hardware.

De hecho, no sé si la gente realmente quiere jugar en Ultra 64. Tampoco sé si los 16 bits son suficientes para los jugadores y Nintendo tampoco conoce la existencia real de un sector específico de jugadores deseosos de entrar en contacto con hardware de 64 bits.

Sony y Sega afirman que ese mercado existe, pero históricamente Nintendo ha sido la

única compañía capaz de llegar a los 10 millones de unidades hardware vendidas.

El argumento de que Sega y Sony pueden llegar a esa cifra suena incierto. Es curioso que alguien diga, a pesar de la experiencia de Nintendo y esos 10 millones de unidades, que va a vender tanto como nosotros. El principal problema de estas compañías es saber si podrán colocar tantas unidades en ese sector para 32 bits que dicen existe. Además, tampoco sabemos si al consumidor le merecerá la pena pasarse del hardware de 16 bits al de 64.

-Cuando preguntamos a Sega o a Sony por qué venden su hardware tan caro, contestan que este hardware está dedicado a los adultos. Pero en Nintendo creemos que para vender 10 millones de máquinas no podemos vender sólo a los adultos, necesitamos venderle a todo el mundo-. Apuntilló, Mr. Minagawa (del Departamento de Relaciones Públicas), que también se encontraba presente en la entrevista.

"El diseñofinal de Ultra 64 será presentado el próximo verano"

HT: ¿Qué tipos de juegos son los más fáciles de programar en Ultra 64?

SM: Básicamente los juegos en 3D. La especialidad de la CPU de Silicon Graphics son las tres dimensiones.

HT: ¿Sería fácil hacer un Ridge Racer en Ultra?

SM: ¡Es muy fácil hacerlo!. No sabemos si podemos hacer un programa tan interesante como el que se ha hecho. Pero en relación a las capacidades hardware, sería muy sencillo para Ultra 64.

HT: ¿Será Ultra 64 más potente y la mitad de barato?

SM: Sí, pero cuando el consumidor juegue no sabrá si el hardware es potente o no, aunque el juego sea maravilloso. Desde el punto de vista del programador sí que es más potente. Además, la velocidad de la CPU de Ultra es muy alta.

HT: ¿Será Ultra 64 tan potente como una recreativa? ¿Podrían hacer, por ejemplo, un Virtua Fighter 2?

SM: No conozco exactamente el nivel de las recreativas, pero la potencia de Ultra 64 está muy cercana a la de estas máquinas. VF 2 es un juego Sega y no creo que nos dejen desarrollarlo para Ultra... (risas)

HT: ¿Cuál es el principal competidor de Ultra?: ¿Sega? ¿Matsushita?

SM: No lo sé. Si en los próximos meses sacan un buen software, podrán ser nuestros competidores. Pero mi principal preocupación es saber si nuestro software será lo suficientemente bueno.

HT: ¿Será posible unir varias Ultra 64? ¿y mediante un módem?

SM: No puedo decir nada aún, pero estoy trabajando en un sistema que permita al jugador jugar Wildtrax en casa en un set de dos TV unidos mediante un cable. Pero creo que el interés por este tipo de productos no es muy alto. En cuanto a las redes telefónicas, no estoy interesado en ellas. En Japón el sistema es caro. Puedo equivocarme, pero el principal problema de un producto para el sector del entretenimiento es el precio.

HT: ¿Cuál es el papel de SGI en el proyecto Ultra 64?

SM: Estamos cooperando: SGI fabrica los chips y la arquitectura interna la realizamos entre ambos.

HT: ¿Está ya decidido el diseño de Ultra 64?

SM: Tenemos varios diseños, pero el diseño final será presentado este verano, en la feria EEE de los Estados Unidos.

HT: ¿Qué piensa del futuro del mercado?

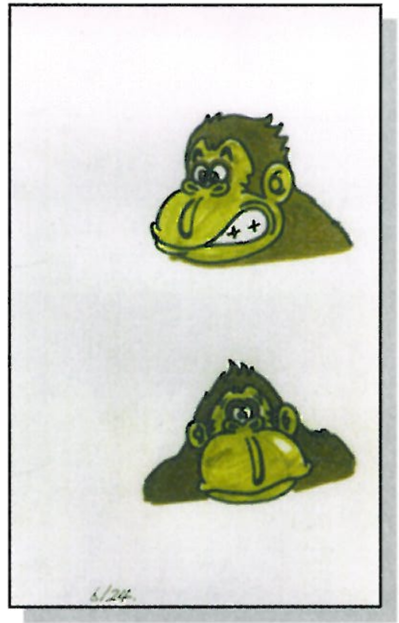
SM: No sé hasta cuándo continuará el boom del videojuego. Mirando al pasado, en la evolución de los juegos hemos tenido, primero, Space Invaders, después Super Mario y Dragon Quest como algunos picos de esta evolución. Seguro que este tipo de picos volverán en algún momento. No sé hacia qué tipo de juego se decantarán los jugadores o qué tipo de tecnologías tendremos, pero el videojuego se ha convertido en algo natural para casi todo el mundo. Además, ya hemos pasado aquellos tiempos en que el videojuego era una especie de peligro. Digamos que ya son un hecho normal y habitual de nuestra sociedad.

"Antes de concebir un juego, pienso en lo que cada usuario desearía jugar. Intento siempre cumplir sus deseos".

HT: Además de los videojuegos, ¿qué otro tipo de aficiones tiene?

SM: Me gustan varias cosas: tocar la guitarra, esquiar, nadar... también me gusta leer. Cuando empecé a trabajar con 3D me di cuenta de la importancia de los movimientos de la cámara, así que estoy aprendiendo a usarla. Pero me gustaría tener más tiempo para tocar la guitarra.

NICOLA DI COSTANZO.



El señor Miyamoto nos ofreció amablemente estas fotografías de algunos de sus bocetos hechos a mano de dos de sus creaciones más importantes: Mario y Donkey Kong. Dos auténticas joyas que, sin duda, ocuparían un puesto de honor en un posible museo del videojuego.



La industria ha obligado a Philips a reinventar el CD-i, a redescubrir una máquina con experiencia que quiere situarse a la vanguardia de la modernidad. En el siguiente reportaje vamos a averiguar en qué momento de forma se encuentra el CD-i y a profundizar en el enfoque que Philips quiere dar a una máquina nacida por y para el multimedia.

Philips vuelve a inventar el CD-I

La batalla por el multimedia no ha empezado ahora. **Philips** lleva en este camino desde que, a mitad de los 80, concibiera una máquina capaz de formular un standard de **juego, cine y ocio interactivo** con obligada presencia del disco compacto.

Del proyecto CD-i ya se hablaba en el 86, aunque no fue hasta noviembre del 88 cuando **Sony y Philips** se decidieron a presentarlo. Habéis leído bien, Sony estaba implicada en el esquema del CD-i. La necesidad de aprender, suponemos.

Por seguir con las fechas, **en 1991 se puso a la venta el primer modelo de CD-i, el 205**. Pero aquella primera intentona no obtuvo el éxito esperado. El principal problema con que se encontró Philips fue **atraer a las grandes desarrolladores para que trabajaran en su formato.** Había mucha oferta y el CD-i no se antojaba muy atractivo, especialmente por ese espíritu **"multimedia-sí-juegos-no"** con el que había nacido.

Pero Philips no iba a rendirse tan fácilmente. La clave estaba en convencer a todos de que su soporte prometía y de que la dureza multimedia se iba a suavizar. **Era la hora de los juegos. Pero de los juegos interactivos.** Había que centrarse en algo tipo película, algo como **Burn: Cycle**. Juegos que sacaran el partido adecuado al "periférico" estrella de la máquina: **el cartucho de video digital.** Y así lo hicieron.

Casi al mismo tiempo Philips firma un acuerdo con **Paramount** (Junio de 1993) por el que la compañía americana se compromete a **editar sus films en formato compacto.** ¡Menudo salto! Naturalmente este compromiso hacía depender aún más el CD-i del cartucho de vídeo. Pero, ¿por qué no jugar con los grandes en su mismo terreno?

Este acuerdo con Paramount impulsó a los holandeses a asegurarse la participación de equipos de programación e incluso **a disponer de un departamento de desarrollo propio.**

Las cosas empezaban a rodar bien y **el CD-i 450** -presentado en el último CES de Chicago-, **se ganó al personal.** Infogrames, Gremlin, Psygnosis, Virgin y hasta un total de **200 empresas** se comprometieron a programar o versionar en este soporte.

Las cosas están ahora mucho más favorables. Philips sigue haciendo hincapié en que **su CD-i no es sólo una máquina de juegos y cada vez hay más cine, videos musicales y programas culturales interactivos** que con lo que sacarle todo el partido al tema del multimedia.

La máquina, sin duda, ha conseguido superar todos sus complejos. Pero la competencia es muy dura y nadie lo tiene fácil en esta batalla que todos sabemos va a ser encarnizada.

La "evolución" lógica de la máquina

Todos los modelos de Cd-i que os presentamos a continuación están en estos momentos a la venta. A pesar de que el 450 es quizá el más extendido -y publicitado-, el resto de consolas Philips continúan en las estanterías a la espera de que el público decida echarlos el guante.



Philips CD-i 210/40

Fue el segundo en llegar, tomando el relevo al poco conocido 205, y **salió a la venta durante 1991**. Para la época ya ofrecía **CD audio (3 y 5 pulgadas), CD foto y CD digital, además de un formato de imagen adaptable 3:4 y 16:9, múltiples interfaces que posteriormente se han perdido, euroconector y toma de antena para prescindir de moduladores, y capacidad para reproducir CD+ Graphics**. Este reproductor se controla mediante un mando a distancia por infrarrojos, que se encarga de seleccionar cualquiera de las diversas opciones mostradas en pantalla. Pesa 7 kgs y sus dimensiones son de 420 x 90 x 289 mm. Este reproductor de carga frontal está a la venta por **69.900 pts.**



Philips CD-i 450

El standard actual de CD-i, **el que Philips quiere vender**, la imagen cuca, moderada, redondeada y funcional de la compañía, un aparato atractivo, pequeño y muy manejable que busca **identificarse plenamente con la idea de consola moderna que el mercado quiere transmitir.**

El modelo 450 es también **el más barato de la gama**, aunque en el camino por abaratar costes haya perdido algunas funciones como la toma de antena (que ahora no viene de serie) o el mando a distancia por infrarrojos (mejor uno por cable).

En el apartado técnico mantiene los mismos **parámetros: carga juegos, cd audio, video digital y CD + G, y en el rediseño ha encontrado una nueva función: Tele CD-i, una conexión a la línea telefónica para realizar compras desde casa.**

Las opciones en pantalla son manejadas en el Cd-i 450 por un programa denominado **Player Shell**, que proporciona un acceso cómodo y lógico a la ingente cantidad de información que aparece en pantalla.

Sus medidas exactas son 299 x 67 x 190 mm y su peso no llega a los 3 kilos. El precio de este reproductor de carga superior es de **62. 900 pts.**, cartucho de vídeo digital aparte, por supuesto.



Philips CD-i 220 MARK II

El Mark II mejora su imagen, pero apenas cambia técnicamente con respecto a su antecesor. **Reproduce los mismos formatos que el 210 y sólo se diferencia en que el mando a distancia recibe ahora el nombre de "Commander"**, aunque sus funciones respecto a la pantalla permanecen invariables. La parte externa sí nota la evolución. **El display del anterior diseño se agranda para manejar más información, la máquina dispone de más fondo (400 mm por los 289 del mod. 210) y se adopta la línea Match Line** que podéis ver en la mayoría de las TV y videos de la casa. El 220 Mark II también tiene carga frontal y se sube a las **79.900 pts.**



Philips CD-i 350

El sistema CD-i portátil de Philips, como quien dice, **el descapotable y 16 válvulas de la generación CD-i.**

Ideal para uso personal (pesa menos de un kilo), su tamaño no esconde un potencial técnico superior que plasma en una pantalla LCD de 6 pulgadas a una resolución de 756 x 556 pixels. Viene equipado además con **un mando a distancia multifuncional, altavoces estéreo, salidas para todo tipo de monitores o receptores de televisión, puerto para ratón o trackerball, puerto estéreo para salida de Alta Fidelidad, entrada de cascos o extensión para modelo de audio/video digital** (reproducción de discos en tiempo real).

Tiene la misma capacidad de proceso que sus compañeros (incluido el CD Bridge, compatible PC), pero en el precio no se les parece mucho: **340.000 pts.** del ala.

Al habla con Philips

Sofía de Altolaguirre, responsables de Marketing de Philips Media España, nos acerca el futuro del CD-i.

Hitech: ¿Cuál es el parque actual de Philips CD-i en España?

Sofía: El parque de máquinas instalados en hogares es de 10.000 CD-i.

Ht: ¿Cómo va a afectar al CD-i la llegada de las nuevas máquinas?

Sofía: En los estudios comparativos de consolas no suele aparecer nuestra máquina, ya que no es una videoconsola. En nuestra campaña estamos comunicando a nuestro público que el CD-i es sinónimo de multimedia. Está claro que las nuevas máquinas ayudarán a convencer al consumidor que el soporte CD de 5 pulgadas es realmente el stándar que se ha impuesto para la edición multimedia. De todas maneras, sí que estaremos compitiendo en cierta forma con las nuevas máquinas, ya que tendremos juegos que conmocionarán el mundo de los videogammers. Philips no va a cambiar su política, ya que tenemos muy claro que no estamos ofreciendo una videoconsola, sino un sistema multimedia. Buscamos ofrecer calidad y no cantidad. Actualmente contamos con 200 títulos en catálogo. Y con la ampliación de video digital, el CD-i no ha de sentirse incómodo ante ningún tipo de videojuego, ya que técnicamente nuestra máquina supera a Saturn, Play Station o Jaguar

Ht: ¿Cuántos CD-i quiere vender Philips durante este año?

Sofía: 40.000 reproductores.

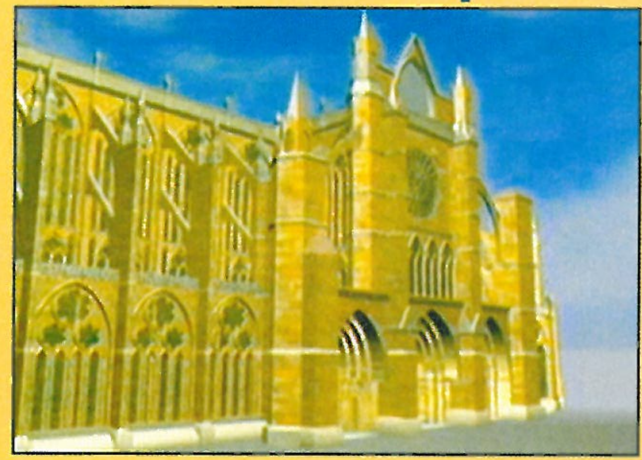
Ht: ¿A qué tipo de público va dirigido?

Sofía: Debido a la diversidad de nuestro catálogo, no podemos decir que vayamos a un grupo determinado de público (videogamers por ejemplo). Nuestro producto está dirigido a un público de 6 a 60 años, pero ya digo que esto se debe a la diversidad de temas que recoge nuestro catálogo (cultura, ocio, cine, niños, música, juegos).

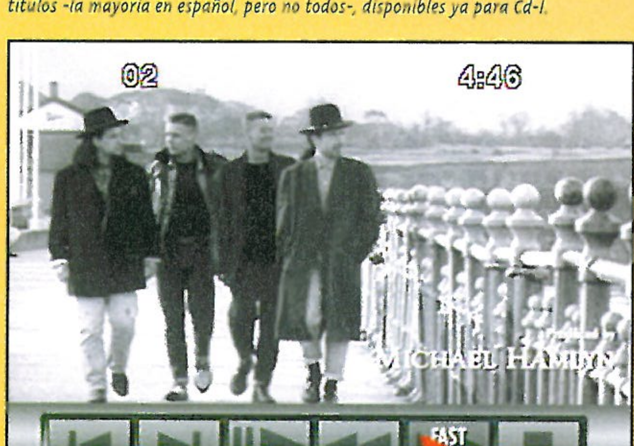
Ht: ¿Por qué relanza ahora Philips el CD-i?

Sofía: El poner de actualidad el CD-i es un planteamiento incorrecto. Hemo seguido una estrategia en la que, en España, la primera fase de la campaña de publicidad ha empezado en marzo. Coincidiendo en el tiempo con el lanzamiento de nuevas videoconsolas. Como sabréis el CD-i lleva unos años en el mercadoy actualmente dispone de un parque mundial instalado de 1.000.000 de lectores.

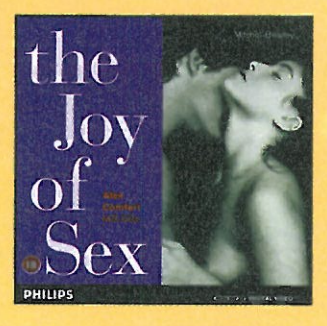
Philips invita a descubrir

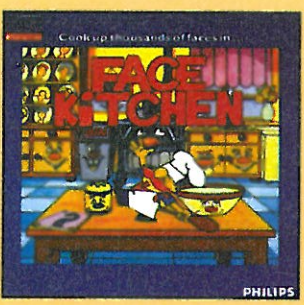


Historia del Arte Español, un compacto sobre la historia del fútbol, un curso de fotografía, otro de masajes made in Playboy, un karaoke...son algunos de los títulos -la mayoría en español, pero no todos-, disponibles ya para Cd-I.









Los CD´s musicales serán una de las claves: U2, Pink Floyd o Bon Jovi pondrán música e imágenes a tu disposición.

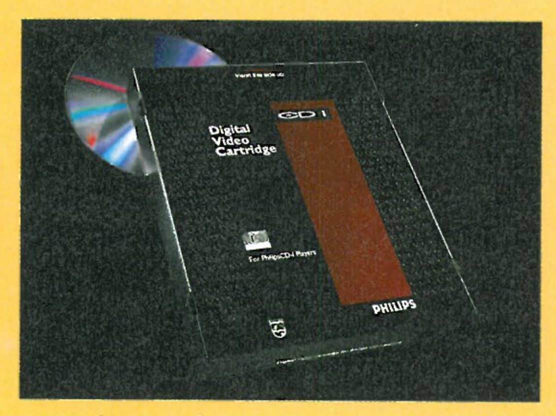
La clave está en este cartucho

Poco, muy poco de todo lo que habéis leído hasta ahora puede aparecer en pantalla si vuestro CD-i no dispone de un cartucho al que Philips ha dado en llamar **Video Digital Cartridge.**

Por el módico precio de **35.900 pts**, uno puede alcanzar el cielo de la interacción a partir de un cartucho de tamaño parecido a un juego de NES, que **aumenta en 1.5 Mb la memoria Ram, impone una ley de 400 millones de instrucciones por segundo, introduce la norma MPEG (Motion Pictures Expert Group) y además coloca en pantalla hasta 16,7 millones de colores.**

El **VDC**, que se instala fácilmente en el espacio que queda junto a la entrada de discos, **es el responsable del vídeo digital, del FMV en Chaos Control y de toda la interactividad que guardan los discos de ocio, idiomas o simplemente software.**

¿Que cómo funciona? Veréis. Este adaptador



no es más que **un descompresor de información que se encarga de leer los datos comprimidos en el CD** (sonidos e imagen) para ponerlos en pantalla a una velocidad de 24 fotogramas por segundo (calidad video).

Para que os hagáis una idea, **un segundo de vídeo ocupa 165 Mbits y este cartucho digital consigue convertirlo en 1,4 Mbits** sin perder un ápice de calidad.

Sería muy largo explicaros cómo se realiza todo este proceso de reducción de datos, pero lo cierto es que funciona y que, por cierto, da gusto ver a Sharon Stone en Sliver. **Sin él, imposible.**

la nueva era multimedia

Un curso para aprender a tocar la guitarra, el documental sobre El Camino de Santiago, Barrio Sésamo, una recopilación de jazz, una guía práctica para descubrir los placeres del sexo... ¿La programación de La 2? En absoluto. Esto es el multimedia, amigos. O mejor, estos son algunos de los títulos que utilizan el CD-i para educar, ilustrar y descubrir al personal que en una máquina de este calibre se puede hacer algo más que matar marcianitos.

El cine, el ocio interactivo, la música y un apartado especial para los más peques son los caballos de batalla sobre los que gira el espíritu CD-i multimedia.

En el campo del ocio/documentales y demás historias interactivas, tenemos Historia del Arte Español, un compacto sobre la historia del fútbol (las estrellas, las reglas y un juego de penaltis), un curso de fotografía, otro de masajes made in Playboy, un karaoke, aprenda a esquiar de la mano de Alberto Tomba, todo un diccionario enciclopédico Larousse, Tiro al Plato, el Renacimiento en Florencia...

En cuestiones musicales, podemos disfrutar con los vídeos y sonidos de U2, Pink Floyd, Bon Jovi, Eric Clapton, David Bowie, Sade, Peter Gabriel, Queen, Bob Marley, James Brown, Pavarotti o el propio Mozart.

Y de cara a los chavales y aquello de la educación, CD-i tiene en la calle títulos como Escuela de Pintura, Barrio Sésamo números y letras, y un completo y divertido curso de inglés con Muzzy (el de la tele) en plan protagonista. Pronto llegarán Asterix (en español), Cryon Factory, Snoopy, Felix the Cat y una nueva aventura de Muzzy titulada Muzzy in Gondoland (todos en V.O.).

¿Cómo? Ya vemos algunas manos levantadas. ¿Que cuánto cuesta cada compacto? Pues el precio medio estará en torno a las 4.500 pesetas. Una cosa bien.



Existen unas 10 películas para CD-i. Títulos como Black Rain o Atracción Fatal (todos en dos CD y en versión original) se verán pronto acompañados por una colección de cine que Philips piensa editar a lo largo del año. Los nuevos films llegarán traducidos al español, y, ya que CD-i es estéreo, incorporarán una opción para V.O.

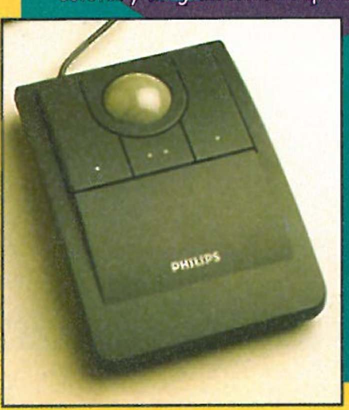


Los accesorios y sus precios

Poco a poco, la máquina de Philips empieza a rodearse de periféricos válidos y en algún caso bastante interesantes. Al mando que incluye el pack Cd-i, muy original pero escasamente manejable, se le añade esta lista.

Ratón: De formas redondeadas y aspecto moderno, el ratón os resultará muy útil para abriros paso en el entramado multimedia que ofrece el CD-i. Los encontraréis por **6.400 pts.**

Roller Controller: Un periférico diseñado para que los peques cojan el aire a eso de manejar un puntero por la pantalla. Alegres colores y un gran tamaño que se suben a las **10.900 pts.**



Trackerball: Entre ratón y pad de control, o sea, bastante difícil de definir. Es algo así como un Roller para adultos, sobrio, con tres botones de control y otras **10.900 pts.**

Joystick: ¡Por fin un mando con el que se puede jugar de verdad!. Cuatro botones, un mando direccional estilo consola y tirando a mando de Super Nintendo. El precio, **7.400 pts.**

Mando por cable: Viene incluido en el Cd-i, pero se puede comprar por separado. No es nada del otro jueves (bastante mejor el joystick), pero a original (y precio) no le gana nadie. Sólo **3.400 pts.**

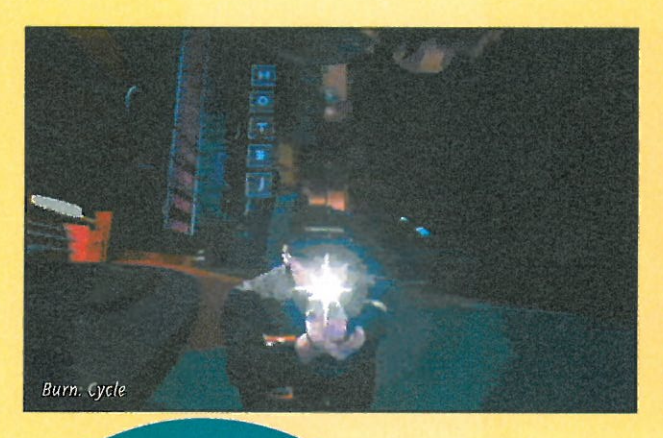


Game Pad: Como el joystick sólo que más depurado. Cuesta lo mismo, pero es que a lo mejor es para expertos. **7.400 pts.**

Kit mando a distancia por infrarrojos: Si tenéis un Cd-i 450, éste es vuestro periférico. Permite jugar a cualquier distancia y con absoluta fidelidad de control. **8,600 pts.** sólamente.

Modulador RF: Vaya, que el CD-i sólo tiene salida audio-video. Pues o tenéis una tele con euroconector o no os queda más remedio que adquirir este adaptador de antena que se sube a las **5.200 pts.**

Adaptador para dos mandos: La consola se diseñó para un sólo jugador y, claro, ahora que lo propio es compartir para que a uno no le tachen de rarito... Ya sabes, tienes que hacerte con uno de estos accesorios si quieres darle caña a tu compañero. Amigos con amigos o hermanos, que suelten **1.700 pts.** Esta vez es barato.


Burn: Cycle



The Apprentice


Burn: Cycle

Y, por supuesto, juegos

Que una cosa es hacer multimedia y otra hacer juegos. Vale. A estas alturas no lo duda nadie. Pero que haya alguien tan loco como para permitirse el lujo de prescindir de los buenos juegos cuando se tiene una máquina tan potente, bueno, eso casi es pecado. O sea, que el CD-i también juega (empieza a hacerlo en serio) y que, aunque no se quiera tirar la casa por la ventana en este aspecto, sí que habrá títulos que empujen al buen aficionado a hacerse con una de estas máquinas. A ver si este dossier os convence.

Uno de los primeros juegos que Philips puso a la venta en España fue **Escape from Cyber City**. Los más viejos del lugar (y su viejo modelo de CD-i) recordarán la capacidad interactiva de **un compacto de inusuales dibujos animados** que nos proponía ayudar a un chavalín a acabar con toda una invasión alienígena. El look manga, la definición gráfica y hasta la enrevesada jugabilidad de este Cyber City **nos hicieron albergar esperanzas en una máquina joven y sin competencia.**

Pero el parón Philips nos pilló por sorpresa. Vale que no todo el mundo conocía la máquina, que quizá no fue el mejor momento para lanzarla (y menos tan solapadamente), pero a los arriesgados nos cogió sin confesar.

Corrieron después como la pólvora rumores que hablaban de **nuevos y buenos títulos.** Toda una saga **Nintendo**, encabezada por **Mario** y **Zelda**, aseguraban salir en breve y grandes compañías acoquinaban acuerdos con el gigante holandés para asegurarse un trozo del pastel. Llegaron entonces **Hotel Mario, Link -The Faces of Evil-, Zelda, Mistic Midway, International Open Tenis** y otras versiones de hermanos mayores como **Space Ace, Dragons Lair** (Don Bluth) o **Litil Divil** (Gremlin).

Se tendía a un estilo de juego muy peliculero en el que, salvo honrosas excepciones, mandaba la interacción (y no la habilidad).

De la segunda tanda de juegos destacaba el poder gráfico por encima de la capacidad arcade. Títulos como **7th Guest** o **Voyeur** acumulaban vídeo y aventura a partes iguales, definiendo perfectamente el aire que se quería dar a los títulos de CD-i.

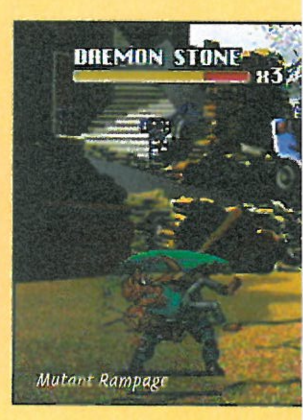
El salto a la fama llega con dos espectaculares lanzamientos que se realizan durante el 94 y principios de este año. Uno es **Burn: Cycle**, una experiencia interactiva tan violenta como total que desprende calidad por los cuatro costados. El otro es **Chaos Control**, otra movida de Infogrames de la que en este mismo número encontraréis nutrida información.

El futuro vuelve a llamar a la puerta del CD-i. Títulos punteros y otros ya conocidos en versión hispana amenazan con convertir a esta máquina multimedia en **un soporte imprescindible para jugar.**

Lo primero que verán nuestros ojos será la versión en castellano de dos compactos de


Litil Divil


Litil Divil

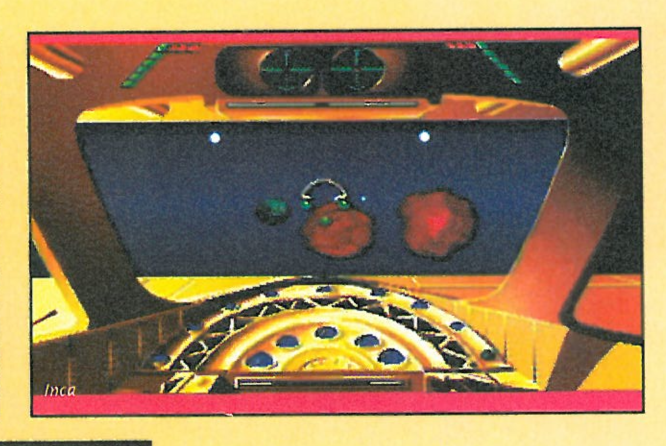


Mutant Rampage





Dragon´s Lair II



Inca



En Burn:Cycle, el vídeo digital sumerge al jugador en una fabulosa historia de imágenes increíbles y sonidos hipnotizantes. Es como una película en la que el que tienes la posibilidad de alterar los acontecimientos. Típico en muchos juegos para CD-i.

los buenos: **Burn Cycle** y **Mad Dog McCree**.

Dragons Lair II y uno de lucha a la antigua usanza llamado **Mutant Rampage** serán los siguientes.

Salto al más allá y todos preparados para recibir con los brazos abiertos las versiones de, atentos: **Microcosm** (Psygnosis), **Creature Shock** (Virgin), **Rise of the Robots** (Mirage) y **Flashback** (U.S. Gold en versión español).

De entre estos dos títulos hay dos que despiertan especialmente nuestra ilusión: **Microcosm** -en el que nos sumergiremos en el interior del cuerpo humano para acabar con unos virus de lo más puñetero-, y **Creature Shock**, cuya versión PC presentaba una pasada visual que nos dejó sobradamente impresionados.

A todo esto deberíamos confirmaros fechas de lanzamiento, pero la gente de **Philips** no nos ha proporcionado nada concreto, tan sólo una lista de juegos que saldrán durante este año, pero no se sabe cuándo.

Mad Dog McCree: El juego de American Laser Games, ahora en español.

Microcosm: Acaba con los virus en el CD de Psygnosis.

Thunder in Paradise: Una peli en el caribe con Hulk Hogan de protagonista

Creature Shock: Los chicos de Argonaut se meten en CD-i.

Rise of the Robots: ¿Alguna mejora en el programa de Mirage? Es de esperar.

Secret Mission: Agentes secretos, movidas increíbles.

Crime Patrol: Otro de pistola digitalizada de ALG.

Return to Cyber City: Las segunda parte de uno de los clásicos para CD-i.

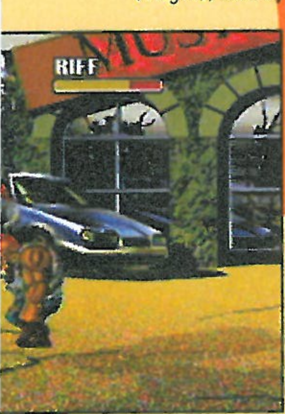
The Apprentice: Hecho por Vision Factory para los amigos de la plataforma.

Lemmings: Sin comentarios para la genialidad de Psygnosis

Flashback: Un título rompedor narrado en español

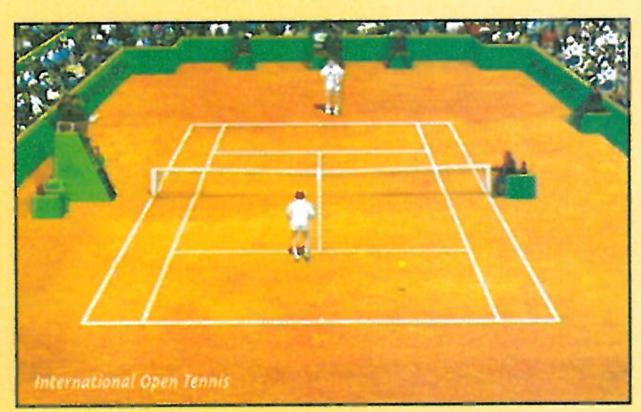
Zelda´s Adventure: Nintendo, que vuelve a meter mano.

Todos estos títulos no suponen más que el principio. O, como le gustaría más a Philips que dijéramos, un punto y seguido. Pero, sea como fuere, el tema ha conseguido entusiasmarnos.





Mutant Rampage



International Open Tennis

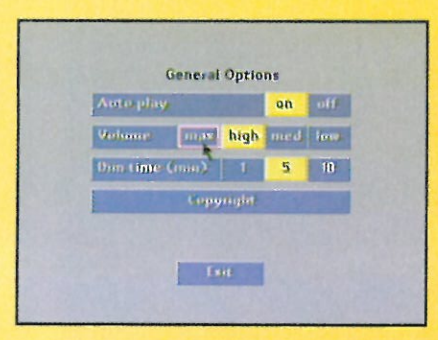
En el interior de la máquina

No sólo porque la CPU de una máquina pueda procesar 32 bits, la consola pasa a engrosar la nómina de engendros de tal cubicaje. Hace falta que la arquitectura externa, -el bus de datos para ponernos pedantes-, pueda distribuir la misma cantidad de bits. Y en el caso del CD-i, de los 16 bits no pasa. Entonces, qué, **¿de 32 o de 16?** Científicamente de 16. Pero **podríamos dejarlo en 24** (una cifra por otra parte imposible), y tampoco pasaría nada. ¿Por qué?. Sigue leyendo.

La CPU en cuestión forma parte de una vieja familia de procesadores, la de los **Motorola 68000** que tan buen resultado diera en el **Amiga** y a la que el **CD32**, el **Macintosh** y la **Jaguar** no hacen precisamente ascos. El **modelo 68070**, el que está incrustado en el Cd-i, es capaz de correr a una velocidad de 15.5 Mhz, lo que viene a representar una velocidad de proceso de 170K/sg. **La memoria Ram es de 1 mega** (el adaptador MPEG aporta 1,5 más) y está dividida en dos bloques de 512 K.

El CD-i posee **un codificador de vídeo** (CALVIN) y **un descodificador que además hace de controlador** (VDSC). No existen, por otra parte, chips customizados para el manejo de polígonos. Cualquier incursión de este tipo de figuras debe hacerse **a través del software**, y esta maniobra puede acarrear lentitud en el proceso o menor definición de los sprites, siempre y cuando estemos hablando de polígonos generados y no pregrabados en el CD.

Los programadores tienen a su disposición **4 modos gráficos y otros tanto de audio**. En el modo gráfico más potente (DYUV), una animación sólo puede funcionar a 12.5 frames por segundo en una pantalla al 13% del total de la imagen. Un problemilla que se olvida fácilmente si contamos con **un Video Cartridge MPEG.**



El CD-i dispone una zona de la memoria para almacenar las modificaciones que hayamos realizado al juego. Un detalle siempre de agradecer.



Glosario de datos técnicos

Resolución en Video:
Número de Líneas: 525/625
Resolución Vertical: 240/480 ó 280/560
Resolución horizontal: 384/758

Resolución en Audio:
Respuesta en frecuencias: 20 Hz- 20 KHZ
Relación señal/ruido: 100 dB
Margen dinámico: 94 dB
Separación entre canales: 101 dB

Otros Datos Técnicos:
Microprocesador CPU SCC 68070 (32 bits con 16 bits de data bus)
VDSC- Decodificador de video y controlador
1 Mb de DRAM
Arquitectura de 16 bits
Memoria Ram 2.5 Mb (con adaptador de vídeo incluido)
Y ya está.

Una valoración muy personal

El CD-i resulta al final una máquina interesante. Vistoso diseño, colores agradables y capacidad de adaptarse a los tiempos son sus mayores virtudes a nivel externo. Philips ha variado la gama hasta la extenuidad e incluso se ha permitido el lujo de apañar un modelo portátil, el 350, ingenioso y a la vanguardia, aunque, eso sí, bastante subido de "tono". Nada que objetar pues por la parte visual.

Es quizá en el interior donde nos crecen los enanos. El CD-i 450 despliega una arquitectura 16 bits sobre un procesador de 32. A estas alturas, estas cifras no representan demasiado, sobre todo cara a disponer de juegos impresionantes o descubrir capacidades multimedia.

El cartucho de vídeo digital hace las veces de salvavidas, -espectacular, por cierto-, al pequeño atolladero de chips y CPU. Este periférico permite 74 minutos de vídeo por cada CD, FMV en los juegos, añade RAM a la memoria total y encima puede ser utilizado hasta por el software que no lo necesite. Perfecto. El problema es que el cartucho en cuestión vale 35.900 pts y eso, sumado al precio de la máquina, hace un total de 98.800. Y, ¡ay amigo!, rozar las 100.000 son palabras mayores.

Pero la suma continúa. Añádale usted a la cuenta final un nuevo pad de control: el mando que incluye el paquete no sólo no es manejable sino que resulta incómodo, lento de movimientos y bastante ineficaz (al menos para los juegos).

Sólo el precio del software modera un tanto las cifras y nos hace alegrar la cara. Menos de 5.000 pts nos parece una cantidad razonable dentro de lo que cabe. Y, a la larga, puede que máquina y una buena cantidad de CDs no salga tan caro como parece. Habrá que echar cuentas.

Total, que a un lado quedan precio y compra de accesorios, y al otro cine digital, juegos cada vez mejores, enciclopedias, vídeos musicales ... paraíso multimedia en general.

La elección no es fácil. Tal y como está enfocado el asunto deducimos que, por presupuesto e inquietudes culturales, el posible comprador probablemente ya ha hecho la mili. O es objetor de conciencia.

Si ese es el objetivo de Philips, andamos por buen camino. Si se quiere abarcar más, algo tiene que cambiar. ¿Quizá regalar el cartucho de vídeo digital con la máquina?

Juan Carlos García

BASES CONCURSO CD-i

1. - Podrán participar en el sorteo, todos los lectores de HI-TECH, que envíen el cupón (si no quieres cortar la revista envía una fotocopia), a: HOBBY PRESS,S.A.; Revista HI- TECH; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid), indicando en una esquina del sobre: CONCURSO CD-i

2.- De entre todas las cartas recibidas y correctas se elegirá UNA, que ganará un lector CD-i 450, dos mandos, un adaptador de vídeo digital, un splitter, la película de vídeo digital «La Caza del Octubre Rojo (V.O)»; los juegos «Chaos Control», «International Tennis Open» para 2 jugadores, «Burn:Cycle» y «Cartoon Carnival»; así como el vídeo digital de los conciertos de «Queen» con doble CD y de «La Orquesta de Cámara de Los Ángeles». El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3. - Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 28 de marzo al 8 de mayo de 1995.

4. - El ganador se elegirá el 11 de mayo 1995, y se publicará en el número de junio de HI- TECH .

5.- Caso de que el premio se extravíe en el correo, el ganador dispondrá de tres meses desde que se publique su nombre para notificar a la revista el extravío.

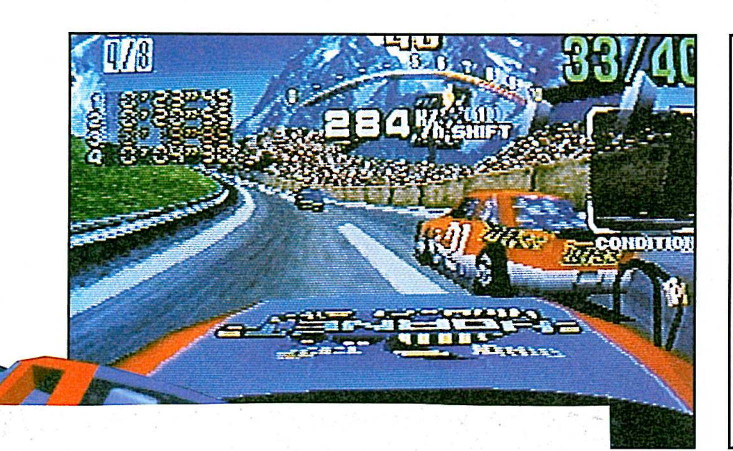
6. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7 -.Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso.



DAYTONA USA

misterios inconfesables de la conversión más esperada del momento







El juego que hará temblar a Ridge Racer y su PlayStation está en camino. Daytona USA versión Saturn sacará del ostracismo veloz a una súper máquina que sólo ha demostrado, de momento, saber luchar con carácter. Los grandes esperan su llegada para calibrar las verdaderas posibilidades del monstruo. Y nosotros, como si tal cosa, no dejamos de relamer nuestros pad saturnianos. ¿Que por qué tarda tanto en llegar? Veamos como está el asunto.

La versión Saturn de **Daytona USA** está, según las informaciones de que disponemos, **a un 50% de su desarrollo total**. Discreto bagaje si consideramos que los nipones quieren poner a la venta el juego durante la primavera de este año ¿?.

Dicen los que siempre están al tanto de las filtraciones, que Am2 trabaja en este momento contra el reloj y que es tanta la urgencia en sacarlo adelante, que incluso **el grupo de programadores que se encarga de versionar Virtua Fighter 2 ha tenido que dejar a un lado el proyecto para colaborar en el, de momento, retrasado desarrollo de Daytona.**

Las prisas, como veis, se han convertido en protagonistas de la conversión más esperada del momento. Las prisas y un buen número de incovenientes que han surgido, dicen las lenguas más malvadas, sobre la marcha.

Uno de los puntos de discordia más evidentes entre Saturn y Coin-Op habla del nivel de detalle en gráficos, decorados y demás aspectos visuales que incluirá la versión doméstica. Ha trascendido que **Am2 está empleando la resolución más baja permitida por Saturn: 320 x 224 para trabajar los gráficos.** ¿Culpables? Parece que las limitaciones de la máquina. Lo cierto es que la resolución del formato arcade ascendía a 496 x 384 pixels en pantalla, así que os podéis imaginar el resultado final: los circuitos han perdido algo de calidad, los coches se comprimen un pelín y algunos detalles de los de hilar fino se han quedado entre las líneas del cógigo: **los 300.000 polígonos por segundo (5.000 por frame/cuadro) que era capaz de manejar el procesador gráfico del arcade también andan a la baja en la versión Saturn.**

En este momento, y según noticias que han circulado por la prensa extrangera, cada coche consta de aproximadamente 160 polígonos, mientras que se han generado cerca de 2000 para el resto del decorado. **El objetivo del grupo de desarrollo nipón es alcanzar una media de 30 cuadros por segundo, la mitad exactamente que la del arcade.**

Manda la recreativa

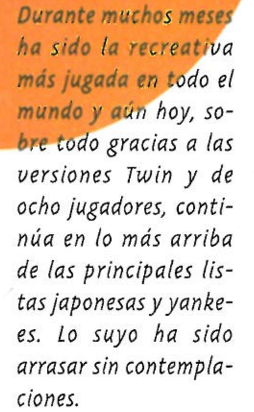
Mapeado gráfico en tiempo real, efectos visuales de alta velocidad, 300.000 polígonos por segundo a 60 frames por cuadro, sombreados planos, texture-mapping, 120 millones de pixels por segundo, 496 X 384 de resolución, 32 bits a 25 Mhz de velocidad, 65.535 colores en pantalla. Esta friolera de cifras y alguna más que se nos olvida ha aupado a Daytona USA al podio de las máquinas arcade de coches.

Durante muchos meses ha sido la recreativa más jugada en todo el mundo y aún hoy, sobre todo gracias a las versiones Twin y de ocho jugadores, continúa en lo más arriba de las principales listas japonesas y yankees. Lo suyo ha sido arrasar sin contemplaciones.

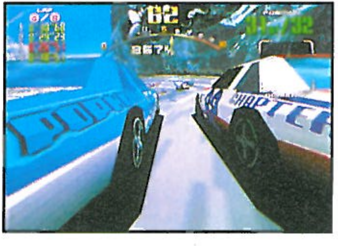
Un año despúes de su llegada a España (con dos meses de retraso con respecto al lanzamiento nipón) ha creado tal cantidad de adeptos que ni los Virtua Fighters ni otras máquinas en directa competencia pueden presumir de semejante adoración.

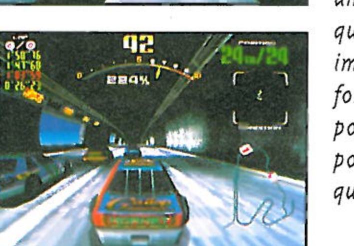
Ha creado escuela. Y ahora sólo esperamos que la versión Saturn impacte de la misma forma y levante tanta polvareda. Nosotros, por ilustrar, que no quede.











¿Alarmados por la gravedad de las cifras?

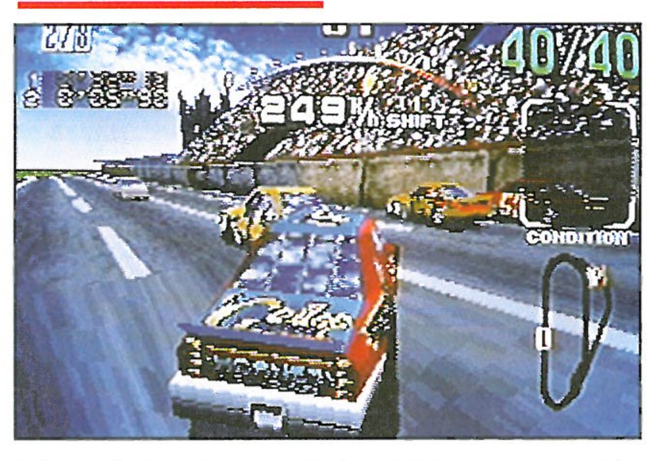
Es muy posible que a estas alturas más de uno esté pensando ¿pero este es el juego que va a dar caña a Ridge Racer? No valen aún las cábalas, es demasiado pronto para entrar en comparaciones.

Tened en cuenta que sólo la mitad del juego está terminada (a falta de varios retoques), y que **Am2 continúa esforzándose para maximizar el rendimiento de los dos SH2 de Sega por encima de otras limitaciones.**

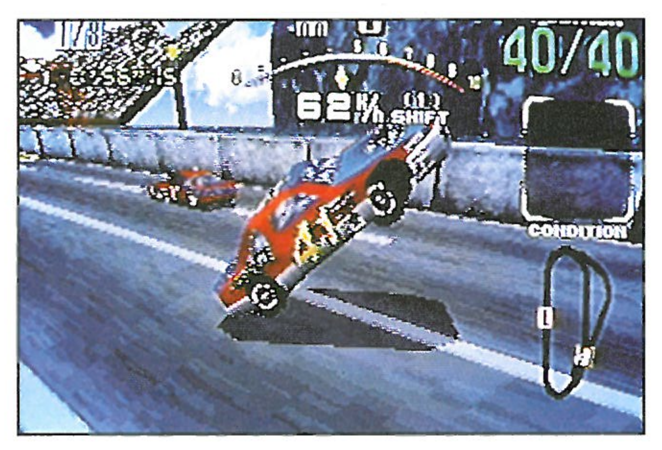
Además hay que tener en cuenta que **los procesadores Hitachi son extremadamente potentes en el manejo de gráficos 3-D.** Y, sobre todo, que los señores de Am2 conocen perfectamente la Saturn y una cosa es trabajar con prisa y otra es hacerlo a lo loco.

DAYTONA USA

misterios inconfesables de la conversión más esperada del momento



La imagen global impresiona por su calidad y nivel técnico. Aunque el juego está aún a la mitad de su desarrollo, este Daytona versión Saturn promete velocidad y riesgo. Del acabado gráfico hablamos en otro momento.



La filosofía Daytona se está manteniendo a medida que avanza la conversión. El juego será tan espectacular como el arcade por mucho que el coche no alcance el suficiente número de polígonos o los escenarios hayan sido modificados.

Así será el juego. El primer circuito, el ovalado, está ya concluido. Se ha alterado la disposición en pantalla de algunos elementos (tipo marcadores y otras cosas) y se han modificado gráficos del decorado original para hacer más reconocible el diseño. **Parece que al final sólo habrá dos pistas: la redondeada (con una larga recta de tribuna) y otra más serpenteante apodada Desert Cannon.** Del porqué se ha perdido un circuito (en la recreativa son 3 pistas) habría que preguntárselo a Mr. Suzuki o a los que se han encargado de filtrar el rumor.

Si todo se cumple como se anunció, **este Daytona contará con 4 perspectivas de juego estilo Virtua Racing y, en principio,se mantendrán las repeticiones desde todos los ángulos al final de la carrera.** Algo que en Ridge Racer resulta absolutamente espectacular y que los responsables de Am2 no quieren mandar al traste. Otra cosa es averiguar cómo narices se las van a apañar para conseguirlo.

La emoción sonora estará también garantizada. **FX y todas las melodías serán conservadas de la máquina original gracias a la eficacia de los dos procesadores dedicados en exclusiva a este apartado.** Dicen que es lo mejor y más completo de la máquina, así que estamos seguros de que no nos va a defraudar.

Por seguir con las especulaciones, la fecha de lanzamiento europeo aún está en el aire (como, de momento, la japonesa). **Sega quiere que Daytona salga a la venta casi al mismo tiempo que la Saturn y quién sabe si no en el mismo pack,** ofertando un conjunto difícil de rechazar... a cualquier precio.

Eso nos pondría más o menos en el mes de septiembre, siempre y cuando la versión japonesa haya salido antes del verano. Mucho nos tememos que si Daytona aparece en agosto en Japón, el lanzamiento europeo se retrasaría hasta navidad.

Así están las cosas y así os las hemos contado. Para cuando leais estas líneas es muy posible que todo haya avanzado y que ese 50% sea ahora incluso un 70%, a punto como quien dice para estar en la calle.

Am2 se está peleando con la Saturn de forma ejemplar. Los chicos tienen carácter y el juego no se les va a ir de las manos. Esperamos un Daytona potente, veloz y nada sacrificado. Comparaciones aparte...

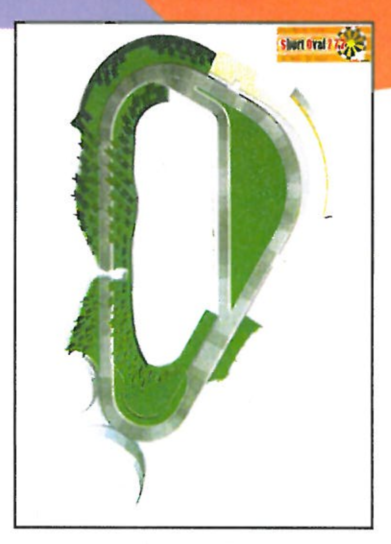


Los dos circuitos de Daytona

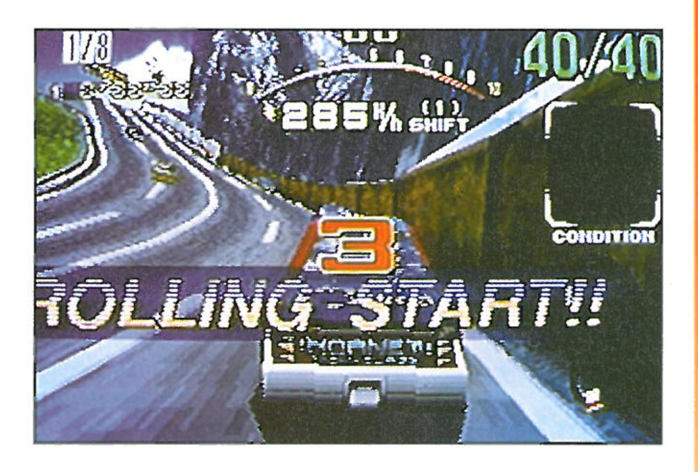
Estos son los dos circuitos que va a presentar la versión Saturn de Daytona. El primero parece sencillo, listo para apurar velocidad y comprobar cómo se mueve el scroll y hasta qué punto la sensación alcanzada despeina o no.

El segundo apuesta por la paciencia, por levantar el pie del acelerador y por disfrutar de un paisaje desértico de excepcional factura.

No nos preguntéis si va a haber más pistas. De momento se especula con estas dos trazadas, nada más. La llegada de un tercer circuito sería muy de agradecer siempre que los otros dos no sufrieran modificaciones visuales o de longitud. Pero como quien calla otorga, y parece que Sega no quiere soltar prenda, quedémonos con la idea de que esto es lo que hay.







"Este juego, que ha marcado un hito en recreativas, sólo podrá jugarse en SegaSaturn. Daytona USA ofrece una sensación de velocidad, realismo y diversión inigualables y estará disponible en el momento de lanzamiento de SegaSaturn."

Begoña Sanz, directora de marketing de Sega a la pregunta de qué representaba Daytona USA para los intereses de su compañía.



Yu Suzuki, el hombre y la máquina

*Yu Suzuki es **el manager general de Am2,** el equipo de desarrolladores que se ocupa de las recreativas en Sega. **Por sus manos pasan todos los proyectos que presumen de ir a la vanguardia de la tecnología.** En 12 años (empezó a trabajar el 1 de abril de 1983) ha aprendido a profundizar en ellos y a depurarlos como Buda manda. Goza de la total confianza de Sega y del aprecio de las más de 100 personas que colaboran en el Am2 (Amusement R&D Department 2).*

Ahora anda enfrascado en las conversiones a Saturn de los títulos recreativos más punteros. Para este reportaje nos habría gustado contar con sus palabras, pero mucho nos tememos que la entrevista no ha llegado a tiempo. Será el próximo mes.

En todo caso ya conocéis (si habéis leido el texto del reportaje) en qué números técnicos se está moviendo la conversión, cuándo tiene prevista su salida y cómo está siendo tratada. Pero a nosotros nos interesaba más el lado humano de este personaje. Saber cómo le va, si resulta tan complicado versionar a 32 bits, hasta qué punto es realmente buena la Saturn y qué tal se llevan con los chicos de Namco. Y algunas cosas sí sabemos.

*Por ejemplo, que **la máquina recreativa favorita de Suzuki es Ridge Racer** (vaya, sí que se lleva bien con los de Namco), seguida muy de cerca por **Fatal Fury 2** y **Samurai Shodown.***

*Y también sabemos que dos años después de ingresar en Am2, colaboró en el desarrollo y la producción de **Hang On** (julio 1985) a la que sucedieron: **Space Alien -Harrier-** (diciembre de 1985), **Out Run** (septiembre de 1986), **Afterburner** (julio 1987) **Power Drift** (agosto de 1988), **G-Loc** (mayo de 1990), **R-360** (noviembre de 1990), **Virtua Racing** -la primera producida por Suzuki- (1990), **Virtua Fighter** (diciembre de 1993) y **Daytona** (abril de 1994).*

Imparable carrerón de un tipo que no sabríamos decir si es jóven o viejo, -todos los japoneses son iguales pero que conoce a la perfección cada chip de cada placa que utiliza. Y eso ya es mucho saber...

TAMA TAMA

«TAMA»: SegaSaturn y PlayStation ya tienen algo en común

Tarde o temprano tenía que llegar: un lanzamiento simultáneo para Sony PlayStation y SegaSaturn, un título con el que pudiéramos comparar realmente lo que puede dar de sí cada máquina con respecto a un mismo título.

Y ha sido Time Warner Interactive la compañía que se ha encargado de ponernos en bandeja la oportunidad de efectuar este primer "cara a cara" entre las dos consolas más carismáticas del momento.

El juego en cuestión lleva el nombre de Tama, y es un "remake" del clásico de Atari que tirunfó hace casi diez años en Spectrum, Commodore 64, Amstrad y otros formatos de la época: «Marble Madness».

El mecanismo del juego es de lo más simple: disponemos de una especie de tablero de diseño laberíntico y una bola que se desliza sobre él; el objetivo consiste en mover el tablero en todas las direcciones posibles para lograr conducir la bola desde su lugar de origen hasta un punto final determinado.

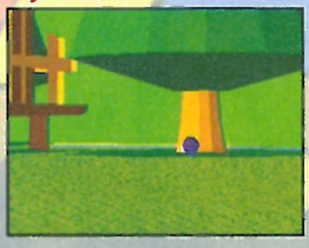
La verdad es que nos hubiera gustado encontrar un programa más espectacular para poder comparar ambas máquinas desde este punto de vista.

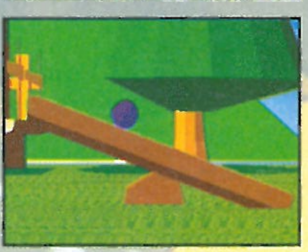
Sin embargo, Tama contiene ciertos elementos gráficos -zooms, rotaciones, scalings, 3-D...-, que, a pesar de su sencillez, nos dan una idea aproximada de lo que pueden dar de sí Saturn y PlayStation en un mismo juego. Veámoslo.

Primeras diferencias en la «intro»



PlayStation

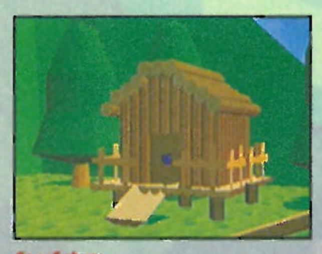




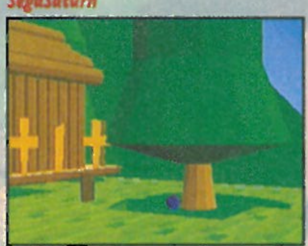
Aunque las escenas de introducción son similares, las primeras diferencias ya se pueden apreciar en este apartado.

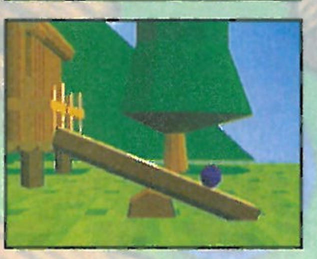
De momento hay que reseñar que **el contraste de colores se aprecia más claramente en la versión de PlayStation**. Por otro lado, también se deja ver la que será una constante durante todo el juego: **la versión de PlayStation ofrece unos planos más cercanos que el juego de Saturn.**

Ambos juegos utilizan **idéntico número de polígonos y el tiempo de lectura es similar en las dos versiones.**



SegaSaturn

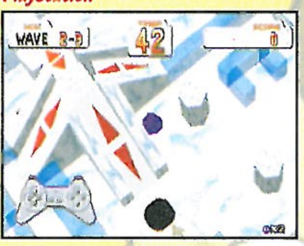




Las «demos» marcan claramente los territorios



PlayStation



Si dejamos que el compacto avance por sí solo antes de empezar a jugar, podremos ver algunas «demos» que nos mostrarán varias escenas del juego. Y aquí encontramos ya dos claras diferencias. Primera: **la versión de PlayStation contiene un zoom más potente**. Y segunda: **el juego de Saturn contiene más tipos de texturas, pero éstas son de mayor calidad en PlayStation**, ya que son más uniformes y dan una mayor sensación de realismo.



SegaSaturn



Idéntico número de polígonos



PlayStation

Estas dos imágenes nos demuestran que **ambos programas utilizan el mismo número de polígonos** para todas sus formas (fijáos en el árbol y lo vereis claramente).



SegaSaturn

PlayStation



SegaSaturn



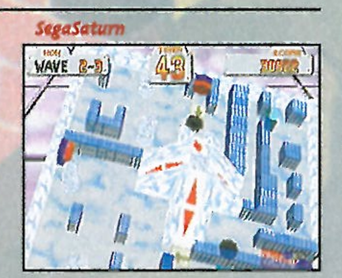
Más nitidez en PlayStation

En PS las formas aparecen mejor definidas y las texturas están más conseguidas (por ejemplo en las letras de las lápidas). **El zoom y el contraste de tonos vuelven a estar de lado de PS.**

PlayStation



SegaSaturn



El zoom: PlayStation ve mejor de cerca

Como podéis comprobar en estas pantallas, **el zoom de PS permite llegar a un punto de vista más cercano que en el juego para SegaSaturn.** Un diferencia bastante apreciable.

PlayStation



SegaSaturn



El menú: comemos lo mismo

En un menú de opciones **exactamente idéntico en ambos juegos**, las diferencias vienen marcadas sólo por ¿adivináis? **los 4 tipos de zoom de la versión PS contra los 2 del juego de Saturn.**

PlayStation



SegaSaturn



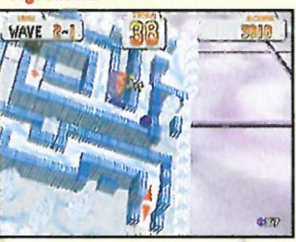
Busca las diferencias

En el desarrollo del juego propiamente dicho, **resulta difícil distinguir una versión de otra**: son prácticamente idénticas.

PlayStation



SegaSaturn



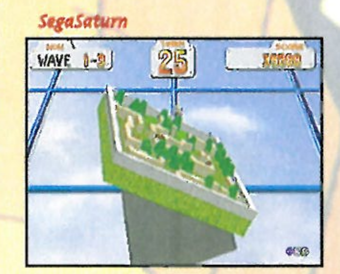
Las transparencias, coto privado para Sony

En estas imágenes se ve claramente que los juegos contienen ligeras diferencias en lo que se referiere al efecto de transparencia que aparece en algunos decorados. Además de los distintos tipos de texturas, en este tablero se aprecia que **el juego de PlayStation utiliza un suave efecto de transparencia para algunos «muros» de la mesa**. En el Tama de Saturn, **estos efectos no aparecen.**

PlayStation



SegaSaturn



En el movimiento, empate

Donde **tampoco hemos encontrado ninguna diferencia entre ambas versiones ha sido en el apartado del movimiento.** En los dos juegos el tablero se mueve con suavidad, sin perder calidad en ninguna de las rotaciones o giros que realizan.

Conclusión

Como ya comentamos el mes pasado, la labor de los programadores va a resultar un elemento clave a la hora de valorar las cualidades de cada máquina. «Tama» nos lo ha demostrado.

En este caso nos hemos encontrado con dos versiones prácticamente idénticas en lo importante, pero con sutiles diferencias técnicas que han provocado que nos decantemos -aunque sea por muy poco-, por la versión para la máquina de Sony.

En principio no sabemos exactamente hasta qué punto estas diferencias son achacables a la capacidad de cada consola. Lo que ha quedado claro en cualquier caso es que un mismo juego tendrá versiones mejores y peores, pero dependerá más del cuidado que se ponga en su realización que de las posibilidades de las propias máquinas que, por lo visto, en este sentido no van a mostrar grandes diferencias.

Ésta será una circunstancia que se repetirá en muchos juegos. Y tal vez sólo cuando se alcancen niveles de calidad realmente altos -«Tama» es un juego "normalito"-, se podrá comprobar qué consola da más de sí.

Ahora quizás comprenderéis mejor por qué son tan importantes los equipos de programación y las licencias que concendan a otras compañías. Ahí está una de las claves del éxito...

Especial Recreativas

Conoce a fondo las mejores recreativas del mundo (primera parte)



Simuladores de coches, velocidad sin riesgo

Foto presentación: Jose Robledo. Diario 16.

En Hitech hemos decidido dar un profundo repaso al emergente mundo de los salones recreativos. En primer lugar, porque la calidad y cantidad de las nuevas máquinas están relanzando con inusitada fuerza un sector que hace unos años sufrió un preocupante estancamiento. Y en segundo lugar, porque como siempre, pero ahora más que nunca, estas máquinas son el paso previo que las compañías dan antes de llevar sus juegos a las consolas domésticas. Y como aquí hemos encontrado calidad como para dar y tomar, empezamos con los mejores simuladores de coches. El mes que viene, más.

Ridge Racer

Simulación hecha realidad

Sin duda **Ridge Racer** debe ser la máquina preferida para todos aquellos que buscan **la conducción real**, olvidando un poco el tema de la competición. El propio formato de la máquina está orientado en este sentido: **la perspectiva desde dentro del automóvil** presentando una panorámica total de la carretera -sin posibilidad de optar por otra-, y **el hecho de disponer de un cambio de marchas real** con embrague incluido -en algunas versiones-, así lo demuestran. La gran baza, está claro, que juega Ridge Racer es que **puede hacer disfrutar a un solo jugador**, sin necesidad de obligarle a competir con nadie.

Claro, que si hablamos de la versión **Full Scale**, -disponible en España únicamente en los salones **New Park** de Barcelona-, todas estas virtudes se multiplican por mil: pilotar un **Mazda MX-5 real**, con todo su equipamiento interior, y ante una pantalla gigante, **es una experiencia única**. No hay nada más parecido a pilotar un coche de verdad.

Podéis creernos, **no hay palabras para definir lo que se siente en Ridge Racer Full Scale.** Está completamente en otra órbita, en otra dimensión. Dimensión a la que, por cierto, podéis acceder por tan sólo 600 pesetas por partida...



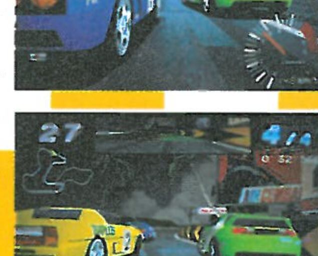


Ridge Racer 2 lleva unos meses en el mercado español. La máquina, además de permitir la competición entre dos jugadores, aporta novedades muy interesantes.





La versión Full Scale de Ridge Racer es una auténtica pasada. El Mazda utilizado es real y todo en él es completamente auténtico: desde la tapicería hasta el radiocasette, pasando por la llave de contacto. Una auténtica pasada.

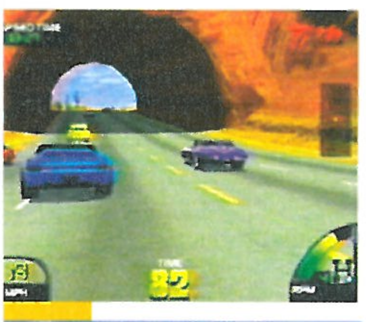


RIDGE RACER

Compañía: *Namco.*
Programadores: *Namco*
Hardware: *System 22.*
Versiones en España: *Ridge Racer, Ridge Racer 2, y Ridge Racer Full Scale (Sólo en los salones New Park en la Rambla de Barcelona)*
Precio Partida: *200 ptas versiones normales, 600 ptas versión Full Scale.*
Precio máquina: *1,8 millones (normal), 35 millones (Full Scale)*
Respuesta de público: *aceptable, aunque superada por Daytona y Virtua Formula*
Valoración HiTech: *un excelente simulador, recomendado para los amantes de la conducción como tal, pero cuyo apartado competitivo está en un nivel inferior.*

Cruis'n USA

Aunque la versión más espectacular Twin De Luxe será la primera que llegue a España, pronto veremos los modelos que permitirán competir a dos jugadores. Serán menos llamativos, pero, sin duda, resultarán mucho más divertidos.





Un juego con encanto

Cruis'n USA tiene un inevitable peso específico por el simple hecho de ser **el primer juego para el Ultra 64 de Nintendo**. Sin embargo, hay que reconocer que el juego no ha respondido a la espectativas creadas. Nintendo y Williams han realizado una recreativa atractiva en la que se plantea una peculiar competición por carreteras yankees reales con coches que parecen sacados de un exposición de salón, pero que **no puede competir en calidad con los grandes monstruos de la simulación.** Los sprites renderizados de Nintendo, quedan, al menos en esta ocasión, por debajo de los polígonos de Sega y Namco, y esto se convierte en un gran handicap para el juego de la Gran N.

Pero Cruis'n USA también presenta algunas ventajas con respecto a sus rivales. **El llamativo mueble** que se utiliza para albergar el juego hace que éste suba muchos enteros. Además, **la multitud de circuitos** impide aprenderse fácilmente los recorridos, por lo que el juego siempre mantiene un aliciente especial. Desde luego, **en cuanto a cantidad y longitud de los circuitos, Cruis'n USA no tiene rival.** La conducción, por otra parte, se hace agradable y divertida, con un movimiento del vehículo en pantalla bastante bien conseguido.

Pero no hay duda de que en cuanto a espectacularidad visual, Cruis'n USA no tiene nada que hacer frente a los Daytona, Ridge Racer y demás joyas recreativas. En cualquier caso, echar un partida a este juego resulta muy divertido. Eso nadie lo pude poner en duda.

CRUIS'N USA

Compañía: *Nintendo.*
Programadores: *Williams/Midway*
Hardware: *Ultra 64*
Versiones en España: *Full Simulator, Deluxe Sit-Down Mode, Twin De Luxe.*
Precio Partida: *300 ptas Full Simulator, 200 patas resto.*
Precio máquina: *3,2 millones.*
Respuesta de público: *Aún es pronto, pero se puede prever que tendrá una clientela muy determinada, probablemente distinta a la del resto de los simuladores.*
Valoración HiTech: *Aunque tiene su encanto, gráficamente no puede competir con sus rivales. Pero valorando la máquina en general con mueble incluido, es una opción recomendable para cualquier jugón*

Daytona USA

Espectáculo asegurado

Japón se ha visto invadido por lo que se ha dado en llamar **Daytonamania**. Aquí no hemos llegado a tanto, pero casi. Algo tiene este juego que gusta a todo el mundo. No en vano, **cuando fue presentado en la Feria Española de las Recreativas el pasado año, le ganó la partida de la popularidad a Ridge Racer.** Y es precisamente ahí donde hay que buscar el éxito de este juego: **sus espectaculares imágenes llaman la atención de los jugadores más que cualquier otro simulador.** El trabajo que AM 2 realizó en este terreno con su Model 2 fue, sin duda, impresionante.

Si a este hecho de contar con el apartado gráfico más brillante le unimos **un mueble a la medida**, encontramos una de las claves para que los jugadores se vean "obligados" a echar un partida a Daytona USA. Éstos se encontrarán con un juego a su gusto: **no muy difícil de manejar** pero que permite ciertas alegrías a los conductores expertos, y con detalles tan llamativos como **la deformación del coche en las colisiones o el hecho de contar con cuatro perspectivas diferentes.** En otras palabras, se trata de un juego muy completo que deleita a todo tipo de usuarios.

Posteriormente, la llegada de los modelos de 2, 4 y 8 máquinas conectadas no ha hecho sino confirmar que Daytona USA **responde a la perfección en todos los terrenos**, incluso en el de la participación de dos o más jugadores simultáneos.



Daytona USA es, por el momento, la máquina de coches más espectacular que se puede encontrar en unos recreativos. A las ya de por sí llamativas imágenes hay que unirle los dos tipos de mueble: tanto el impresionante coche, como el impagable Daytona a 8 jugadores.

DAYTONA USA

Compañía: *Sega*
Programadores: *Sega AM2*
Hardware: *Model 2.*
Versiones en España: *Daytona USA (mueble grande), interconectado para 2, 4 y 8 jugadores.*
Precio Partida: *300 ptas De Luxe y 200 ptas Interconectado.*
Precio máquina: *2,5 millones de pesetas De Luxe y 2,8 con 2 interconectados.*
Respuesta de público: *Sensacional en todas sus versiones desde su salida al mercado. Hasta el momento es el rey.*
Valoración HiTech: *Un juego muy completo y espectacular, con ligeros fallos de programación, pero pensado para divertir a todo tipo de público. Y lo consigue.*



Virtua Formula

El placer de competir

La llegada de la versión Virtua Formula, **ha rescatado un juego que había quedado algo desfasado gráficamente: Virtua Racing.** Los nuevos monstruos de la simulación han conseguido que pocos jugadores estén ya interesados en echar una partida a Virtua Racing en solitario. Sin embargo, **la excitante competición que ofrece Virtua Formula, le colocan como el número 1 en cuanto a juegos de coches para más de dos jugadores.**

El éxito de este título se debe a dos factores: **el espectacular atractivo de la enorme máquina,** -con cuatro coches de Fórmula 1 conectados que se mueven en consonancia con el recorrido en unas pantallas gigantes-, **la espectacularidad de la cámara que enfoca al lider de la carrera, la posibilidad de utilizar cambio de marchas manual, sus asientos ajustables...** Pero no carece de menos importancia el hecho de que Virtua Racing **sigue ofreciendo las competiciones más emocionantes y equilibradas,** gracias a su fácil manejo y al diseño de unos circuitos que posibilitan velocidades de vértigo.

Por todo ello resulta difícil resistirse a jugar más de una partida a Virtua Formula, donde el interés crece tras cada competición.

Es el juego ideal para participar 4 jugadores.

Virtua Formula es una auténtica demostración del espectáculo que puede acaparar un juego. Aunque aquí en España "solo" tenemos la versión de 4 coches (en New Park de Madrid y Barcelona), también existe un modelo con 8 coches. ¿Llegará alguna vez a nuestro país?

VIRTUA FORMULA

Compañía: *Sega.*
Programadores: *Sega AM2*
Hardware: *Model 1*
Versiones en España: *Virtua Racing (de 1 a 8 máquinas conectadas) y Virtua Formula (Sólo en los salones New Park de Madrid y Barcelona, con comentarista y show incluídos)*
Precio Partida: *100 ptas versiones normales, 300 ptas Virtua Formula.*
Precio máquina: *1,8 millones (Virtua Racing), 50 millones (Virtua Formula)*
Respuesta de público: *Excelente en Virtua Formula. Virtua Racing a la baja.*
Valoración HiTech: *Divertido como ninguno, aunque es necesaria la participación de cuatro jugadores. Con un sólo jugador baja muchos enteros.*

Nuestro agradecimiento a los salones New Park por la inestimable colaboración prestada para realizar este reportaje.

Sega Rally

El último juego de Sega se está convirtiendo en **el auténtico objeto de deseo de los salones recreativos.** Junto a las informaciones aparecidas en nuestras revistas, -un recuerdo para nuestra hermana HobbyConsolas-, algunas salas están anunciando a bombo y platillo la inminente llegada de este juego a España. De hecho, probablemente **cuando leáis estas líneas, algunas ya estarán instaladas.**

El caso es que a principios de Abril podremos disfrutar de al menos dos modelos de Sega Rally en los salones ¿adivináis? New Park de Madrid y Barcelona. Ambos constarán de **cuatro máquinas interconectadas en su versión Deluxe** (la que contiene el coche completo) y nos han asegurado que serán ubicadas de una forma tan espectacular, que merecerá la pena el simple hecho de ir a verlas.

Si Sega Rally responde a las expectativas creadas, -lo cual damos por seguro-, **se convertirá sin ningún género de dudas en el nuevo rey de los salones.**



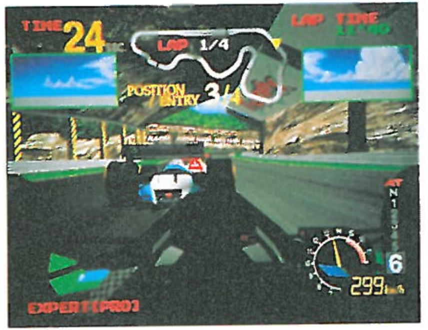




Sega Rally será, sin duda, el rey de los de los salones durante los próximos meses. ¿Conseguirá Sega repetir el fenómeno Daytonamanía?

Ace Driver









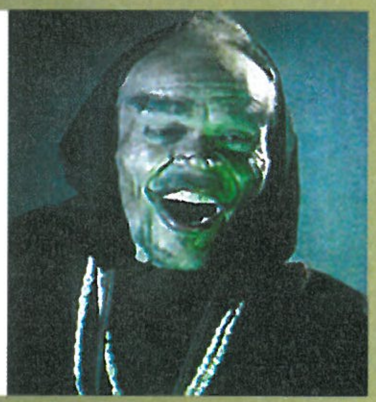
Ya la conocéis por nuestro reportaje sobre **Namco** del mes pasado. **Ace Driver es la nueva apuesta de la compañía japonesa en cuento a simuladores de coches se refiere.** Sin embargo, parece que su éxito en nuestro país va a estar complicado. Y os explicamos por qué.

Los responsables de los salones que hemos visitado no parecen que vayan a apostar muy fuerte por este juego. Según ellos, **Ace Driver es una máquina que no supera claramente en calidad a su antecesor, Ridge Racer,** y por tanto no creen que el público pueda verse atraído por ella.

De momento, podremos ver algún modelo en un salón a las afueras de Barcelona, y tal vez más adelante lleguen más unidades al resto del país. En cualquier caso, Ace Driver llegará por la puerta de atrás. Malo,malo...







American Laser Games

Los reyes del disparo digitalizado

No es una compañía con solera en el mundo del videojuego, pero en poco más de cinco años se han forjado una reputación como verdaderos artistas del vídeo digitalizado. Capaces de comprimir en un disco plateado de 12 cm cantidades asombrosas de imágenes en movimiento, pretenden ahora poner de moda en las consolas domésticas -especialmente en 3DO-, su particular estilo de juego, lo que ellos denominan "Live Motion Picture Games".

Sus inicios hay que buscarlos en las máquinas recreativas, cuando allá por el año 90, gracias a los avances logrados en la técnica de reproducción de vídeo en Laser Disc, esta compañía presentó su **Mad Dog McCree**.

Reconocido internacionalmente como **el primer juego interactivo de disparos con vídeo real**, se diferenciaba de las tradicionales máquinas arcade principalmente por la distancia a la que el jugador debía situarse con respecto a la pantalla -unos 2 metros-, necesarios para que el hardware pudiera reconocer de forma precisa el punto al que apuntaba la pistola.

Su argumento giraba en torno a continuos duelos en el más puro estilo **"película del Oeste"** y gozó de un éxito tan notable que incluso hoy día es posible encontrar por ahí algún que otro Mad Dog McCree. Posteriormente este título encontró una vía de entrada en el mercado del ocio casero gracias a las posibilidades de los reproductores de CD para **PC, Mega CD** o el propio **3DO**.

Su siguiente producción fue el título **Whoshot Johnny Rock?**, un juego ambientado en los años 30 que nos proponía un viaje entre mafiosos y gángsters para buscar al asesino que daba nombre al juego.

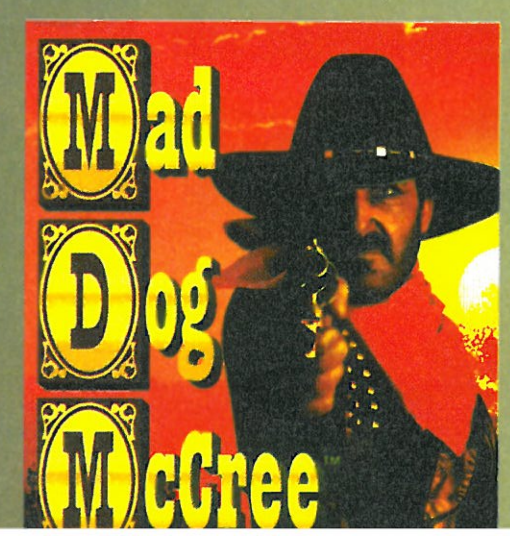
Curiosamente, este título nació directamente para el mercado del ocio personal en versiones para **PC CD-ROM, Sega CD** y **3DO**, nunca vio la luz en recreativa.

Estos títulos pertenecen a una época pasada de American Laser, pero teniendo en cuenta que **su salida al mercado se produjo a lo largo del 93 y el 94**, no deben ser desechados por su antigüedad, sino reconocidos por su aportación a un nuevo y revolucionarios género, descubierto por esta compañía americana.

¿Y del futuro, que? American Laser Games quiere introducirse de lleno en el mercado doméstico, para lo cual acaba de presentar el accesorio ideal: **GameGun**, la pistola de las recreativas que pronto permitirá disfrutar en casa de juegos tan atractivos como **Space Pirates, Crime Patrol II** o **Shoot Out at Old Tucson, Fast Draw** y **The Last Bounty Hunter** títulos que verán la luz a lo largo del 95 y que supondrán, en el caso de éste último, el estreno de ALG en **PlayStation.**

En términos de máquinas, la más beneficiada en cuanto a versiones específicas será **3DO**, que **será la única en poseer todos los títulos**. Sin duda, la capacidad de esta consola para la reproducción de vídeo digital es notable, lo que le ha hecho ser la plataforma elegida por ALG. Seguro que la unión entre estas dos reconocidas marcas dará mucho que hablar en un futuro.

Mad Dog McCree fue el título que introdujo a American Lasers Games en el mundo de los videojuegos. Primero lo consiguieron en las recreativas, pero ahora buscan el éxito en las consolas domésticas a través de 3DO y de su particular pistola que permite disparar a distancia. Dos buenas armas, sin duda.











Crime Patrol

El crimen no paga a traidores

American Laser Games dirige ahora sus pasos hacia el crimen organizado. Crime Patrol ofrece la posibilidad de acabar con las organizaciones delictivas que pueblan la sociedad americana actual. Todo ello, desde tu 3DO.

Crime Patrol es un juego American Laser Games al cien por cien: **grandes cantidades de imágenes de vídeo digitalizadas, sistema de apuntar y disparar para ser utilizado con GameGun y una ambientación que te sitúa a la perfección en el entorno.**

En esta ocasión nos trasladaremos a escenarios urbanos americanos en los que, embutidos en nuestro traje de faena habitual, -el de policías-, tendremos que **limpiar las calles de la ciudad de criminales y especies delincuentes afines**, tales como gamberros, grupos terroristas organizados, sirleros, etc...

Una compañera nos ayudará en nuestra tarea pero habrá que tener sumo cuidado con ella para no herirla, pues si lo hacemos perderemos automáticamente una de nuestras valiosas vidas. Igualmente, no acertar a la primera a alguno de los delincuentes supone pasar a engrosar la larga lista de aspirantes a sargento que quedaron por el camino. Es decir, que **se va a exigir de nosotros eficacia total a la hora de manejar nuestra pistola.**

En cuanto al **proceso de programación y creación de un título de este tipo, hay que señalar que requiere un tratamiento muy especial**, principalmente en lo que se refiere a la parte de la filmación: las escenas tienen que parecer creíbles y para ello se recurre a verdaderos actores, hay que buscar la localización idónea para el rodaje del vídeo, hacen falta horas y horas de maquillaje... en definitiva, hay que rodar una película "de verdad". Y luego todo ello hay que meterlo en un CD. Esto supone desechar muchas tomas y posteriormente añadir detalles como los gráficos del punto de mira, la puntuación y llevar a cabo la parte de programación del juego.

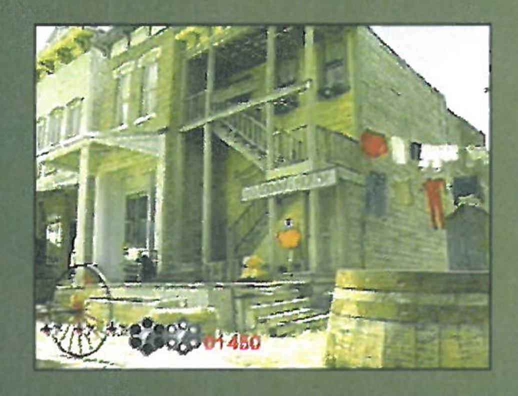
Como podéis comprobar, realizar un CD de este tipo no es un proceso tan sencillo como en un principio pudiera parecer...













Mad Dog McCree II: The Lost Gold

Una nueva película del Oeste



El primer juego interactivo con vídeo digitalizado ya tiene continuación. Mad Dog McCree II intentará recoger el testigo de su predecesor, invitándonos a vivir en 3DO una nueva aventura con genuino sabor americano.

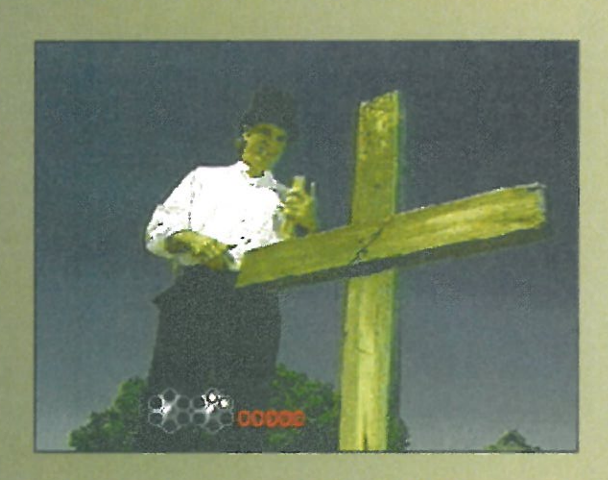
Explotando la capacidad técnica de 3DO para presentar FMV sin necesidad de adaptadores o accesorios especiales, ALG presenta **una nueva aventura "de tiros" que supone la continuación del primer gran éxito de esta compañía americana, Mad Dog McCree.**

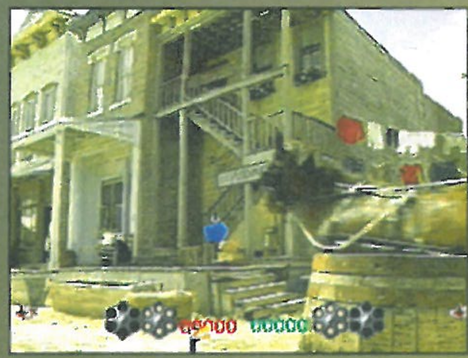
En ella tendréis que ponerles las pilas a unos vaqueros del tres al cuarto y darle lo suyo al malo malísimo McCree, que esta vez intenta encontrar un valioso tesoro oculto.

Ayudados por vuestro inseparable **GameGun** -la mejor opción de juego, intentarlo con el pad es perder tiempo una y otra vez- tendréis que seguir las pistas que se os darán para llegar al oro antes que Mad Dog, lo que inevitablemente hará que éste se enfade y se enfrente a vosotros en un impresionante duelo, del que saldrá un único ganador. Antes, el cacique enviará a su pandilla de forajidos contra vosotros en un descarado intento de evitar un confrontamiento final.

En cuanto al aspecto de la calidad de este CD, no hay nada que objetar. Porque está claro que American Laser sabe con quién está tratando: **el usuario habitual de 3DO demanda una programación depurada y con un atractivo muy fuerte en el aspecto visual.** Lo de las ventanitas de vídeo tamaño mini se queda para otros sistemas menos avanzados técnicamente que no demuestran la brillantez de los diseñadores de 3DO, capaces de comprimir una máquina recreativa en una caja negra de dimensiones más bien reducidas.

Tres cuartos de lo mismo se puede decir del sonido, que **consigue colocar al jugador en pleno Far West.** En resumen, si buscáis repetir las emociones de Mad Dog en vuestro televisor, 3DO os lo ofrece una inmejorable posibilidad de conseguirlo.




Sumario

En vanguardia



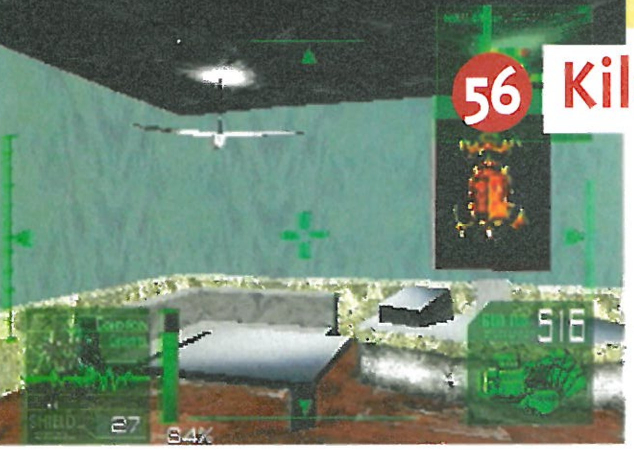
46 Panzer Dragoon

Se ha convertido en la auténtica revelación del mes. Habíamos oído hablar de él y habíamos tenido la ocasión de ver algunas imágenes, pero no podíamos llegar a imaginar todas las excelencias de este título que acaba de ser editado en Japón para SegaSaturn.

Sin duda, un título que engrosa directamente la lista de los grandes juegos de la nueva generación.

Chaos Control 52

CD-i continúa decididamente su camino hacia la fama. Philips no ha pretendido hacer sólo una consola de videojuegos, pero títulos como este Chaos Control consiguen que esta máquina deje más que satisfechos a los jugones de pro.



56 Kileak The Blood

Los aficionados a los juegos de acción al estilo Doom, encontrarán en PlayStation un nuevo y buen exponente del género. Kileak the Blood promete emoción a raudales y tensión hasta el último instante.

Las valoraciones

Olvídate. Las puntuaciones que otorgamos a los juegos en HiTech no guardan relación con ninguna revista que hayas visto por ahí. Para empezar, valoramos cada título en relación a todos los existentes, independientemente de la consola para la que esté realizado. Es decir, que un juego puede ser muy bueno para una máquina determinada, pero es posible que reciba una puntuación no muy alta al estar comparado también con juegos para otras consolas más potentes. Por último, recuerda que esta valoración es tan sólo una simple referencia.

VALORACIÓN 5 — *Si ves una puntuación por debajo de ésta, mala señal. El 5 marcará la nota mínima exigida para aparecer en esta sección de HiTech.*

VALORACIÓN 6 — *El juego está bien, pero tampoco es nada del otro mundo. Quizás sea un buen juego para una consola en concreto, pero en general...*

VALORACIÓN 7 — *Buen título. Sin duda está por encima de las circunstancias y tiene calidad más que suficiente. Quizás le falle algún aspecto en concreto.*

VALORACIÓN 8 — *Muy buen juego. Sin duda gustará a la mayoría y por ello casi alcanza la nota de sobresaliente. Pero le falta esa chispa de genialidad...*

VALORACIÓN 9 — *Un juegazo... Una auténtica obra maestra en su género... Absolutamente recomendable... De lo mejor que podrás ver en cualquier consola.*

VALORACIÓN 10 — *No creemos que llegues a ver nunca esta puntuación en HiTech. Pero nunca se sabe...*

Sega impregna su máquina de magia y fantasía

❏ **Sistema:** SegaSaturn
❏ **Soporte:** CD-Rom
❏ **Publicado por:** Sega
❏ **Desarrollado por:** Andromeda (Sega)
❏ **Lanzamiento:** Disponible en Japón

por Manuel del Campo



Panzer Dragoon es uno de los primeros títulos para las consolas de la nueva generación que ofrece algo realmente diferente. Su ambientación es magistral y consigue transportarnos a un mundo de fábula.

Panzer Dragoon

La diferencia es enorme. Cuando un equipo de programación se propone realizar un juego cuidado hasta el más mínimo detalle, tratando de ofrecer al jugador un producto realmente de calidad, los resultados siempre salen a la luz.

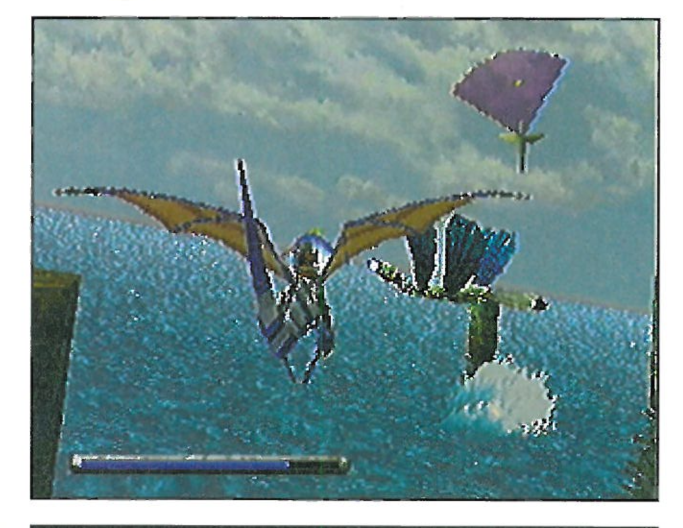
Después el juego puede gustar más o menos, pero siempre dará la sensación de ser un producto en el que se ha puesto un gran empeño.

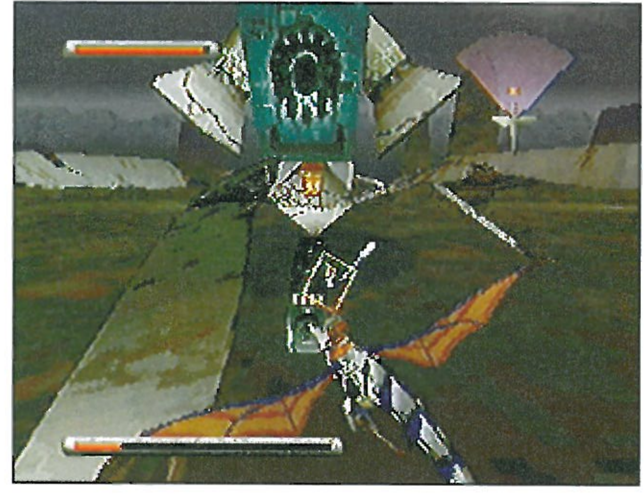
En **Panzer Dragoon** se aprecia desde el primer momento que los programadores de **Sega** han dedicado todo su tiempo, medios y talento para realizar un gran proyecto. Y, sin duda, lo han conseguido.

Esto se deja ver desde el primer instante en que introduces el CD en **SegaSaturn**.

La maravillosa "intro" que se presenta ante nosotros es, sin duda, la mejor que se haya visto jamás en un video juego. Cinco minutos que te obligan a fijar toda tu atención en lo que está ocurriendo en la pantalla y que, al finalizar, te dejan absolutamente alucinado. Ya no te hace falta ni jugar.

Pero hay que jugar. Y cuando comienzas a hacerlo compruebas que el verdadero mérito de **Panzer Dragoon** reside en intentar que un género tan limitado por sus propias características se convierta en algo ➲

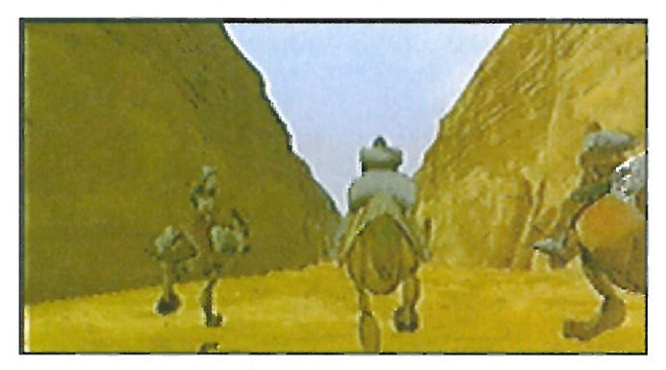






Erase una vez...

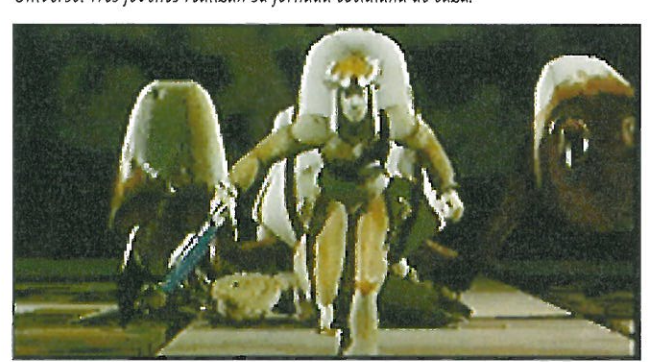
Panzer Dragoon arranca con un atractivo argumento representado mediante unas escenas de una belleza pocas veces vista en una consola. Sin duda se trata de la mejor «intro» de la historia. Cinco minutos de extraordinarias imágenes generadas por ordenador, -con multitud de formas renderizadas que se mueven con una suavidad sensacional-, te transportarán a un mundo fantástico poblado por unas criaturas fabulosas. Más que una «intro», parece un auténtico cortometraje que podría ser expuesto en las salas de cine. La historia que nos cuenta es la siguiente...



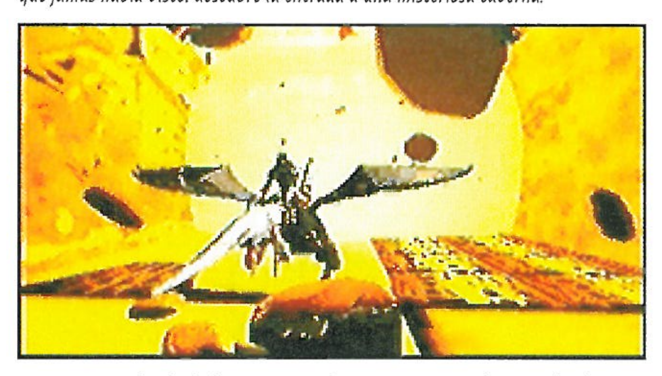
La aventura comienza en un planeta desconocido, en un lugar perdido en el Universo. Tres jóvenes realizan su jornada cotidiana de caza.



En su persecución, uno de los muchachos se separa del grupo y llega a un paraje que jamás había visto: descubre la entrada a una misteriosa caverna.



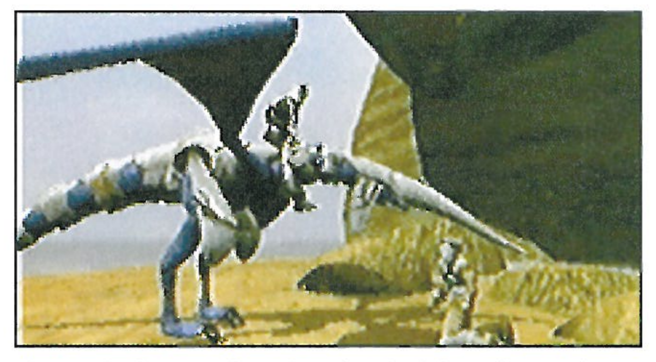
En su interior le acecha un peligro que no se esperaba. Su rudimentario armamento no puede hacer nada para detener a la criatura que le persigue.



De pronto, por el techo de la cueva entran dos guerreros montados en sendos dragones, librando un duro combate. Tras unos segundos, tiene lugar una fuerte explosión.



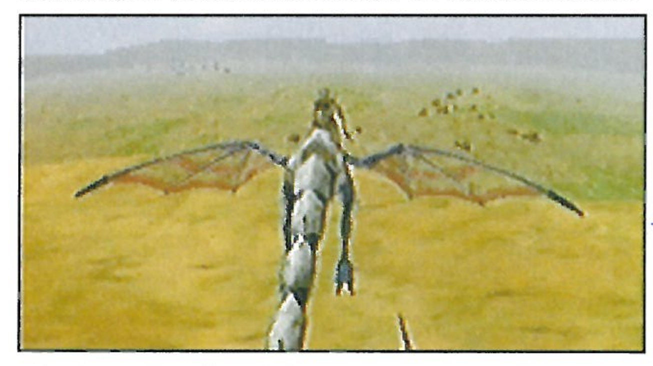
Nuestro amigo queda inconsciente. Pero al despertar puede contemplar cómo uno de los guerreros alcanza al otro, atravesándolo con su rayo.



El guerrero herido consigue llegar a lomos de su dragón hasta el lugar en el que se encuentra el joven, que aún está impresionado por todo lo que le está ocurriendo.



Agonizando, el caballero le transmite telepáticamente los motivos de su lucha: liberar a su pueblo de una raza opresora. Le entrega su arma e, instantes después cae muerto a sus piés.



El dragón emite un terrible rugido de dolor. Pero no hay tiempo para lágrimas. El joven cazador monta decidido sobre la extraña criatura e inicia el vuelo que ha de llevarle a vivir la aventura más apasionante de su vida...

completamente distinto, aún siendo exactamente lo de siempre.

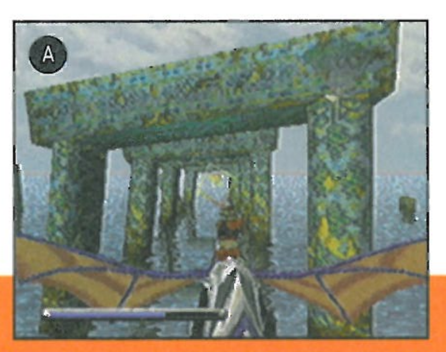
Me explico. El **shoot'em up** -o matamarcianos- tiene ciertas reglas que deben ser cumplidas: el objetivo principal y casi único tiene que consistir en disparar a todos los enemigos que aparezcan en pantalla y el camino a seguir debe estar marcado de modo que el jugador no pueda escoger rutas, llevado casi en volandas por la máquina.

El secreto de **Panzer Dragoon** es que sus creadores se han movido con sabiduría dentro de esos límites, aportando nuevas ideas en cuanto a personajes y escenarios y aprovechando la capacidad de una máquina como **Saturn**, completando así una gran obra con ciertos tintes revolucionarios.

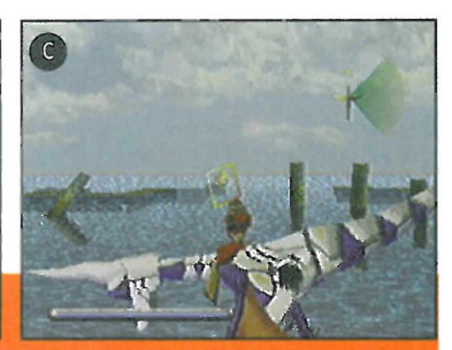
Una de las grandes bazas que juega este título es su sensacional apartado visual. De nuevo, **Saturn** vuelve a hacer gala de su enorme capacidad para manejar polígonos, en este caso con multitud de texturas incluidas.

El resultado es impresionante, empezando por un protagonista cuyos movimientos son sencillamente sensacionales. Nunca se había visto una imitación de vuelo tan real, -aunque tampoco podríamos saber exactamente cómo volaría en la realidad esta extraña especie de dragón- gracias a la suavidad e independencia en el movimiento de sus alas y cola.

Por otra parte, todas las formas que aparecen en los escenarios también resultan impresionantes gracia a la sabia unión de polígonos y

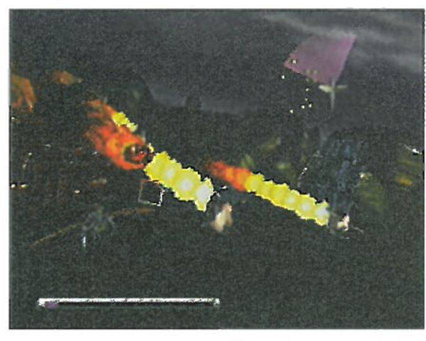








¡Cuidado! Los enemigos atacan por todos lados. *En su afán por crear un entorno tridimensional, los programadores de Sega han posibilitado que* ***los enemigos aparezcan por cualquier punto del escenario,*** *y por tanto, el protagonista se verá obligado a girarse hacia todos los ángulos posibles para poder repeler sus ataques. De este modo, y con la utilización de los botones exteriores del pad, se puede disponer de cuatro vistas diferentes:* ***frontal (A), derecha(B), izquierda(C) y desde atrás (D).*** *Todo un acierto que además de demostrar la sensacional calidad gráfica del juego, amplía las posibilidades jugables de Panzer Dragoon.*
Además, el dragón tiene una especie de radar que nos ayudará a descubrir por dónde se nos acercan los enemigos (lo podéis ver en la esquina superior derecha de la pantalla).

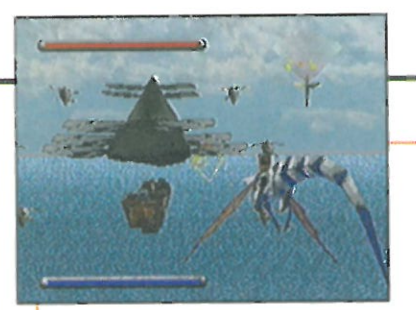
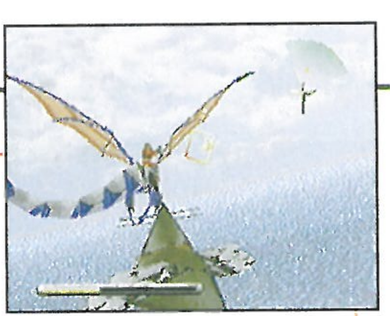


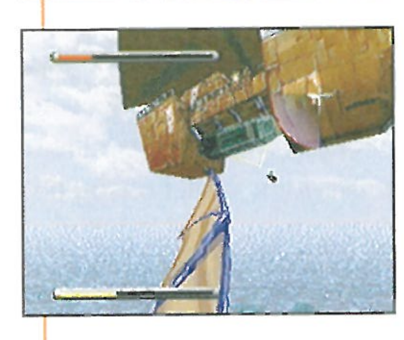
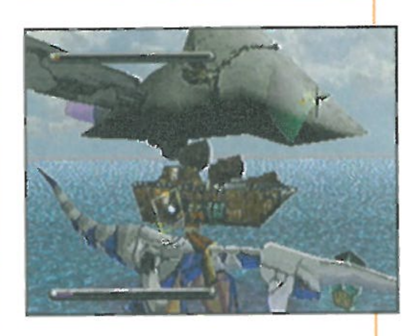




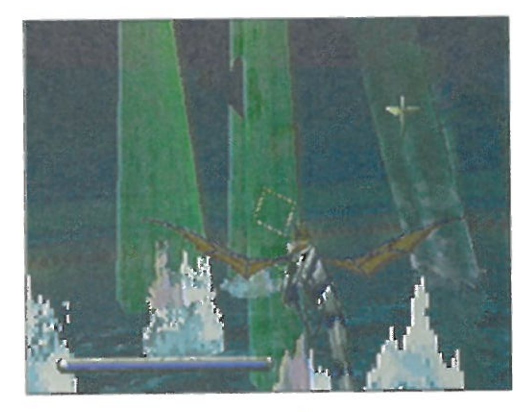


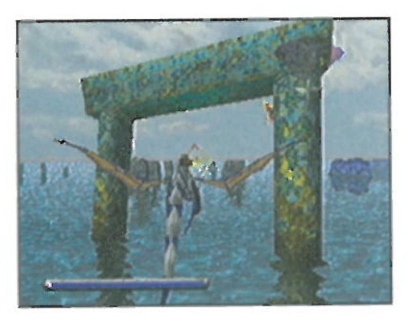
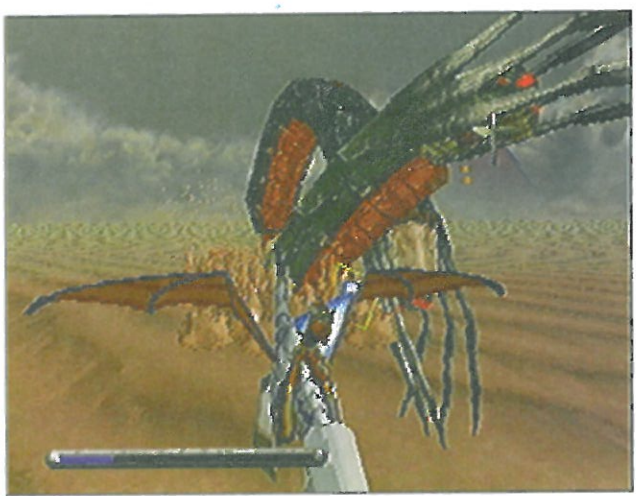

Panzer Dragoon se convierte, tras Virtua Fighter, en el segundo título más espectacular para SegaSaturn.
Esperamos que esta sea la línea en la que Sega se mueva con sus próximos lanzamientos.

Esto sí que es 3-D. *La sensación de tridimensionalidad de este CD está perfectamente conseguida. Gracias a la posibilidad de girar al protagonista y al hecho de que podemos variar nuestro punto de vista,* ***tendremos ocasión de ver un mismo objeto desde todas las perspectivas,*** *-como sucede con este jefe final de la primera fase-, con lo que podremos hacernos una idea exacta de cómo es nuestro enemigo.*



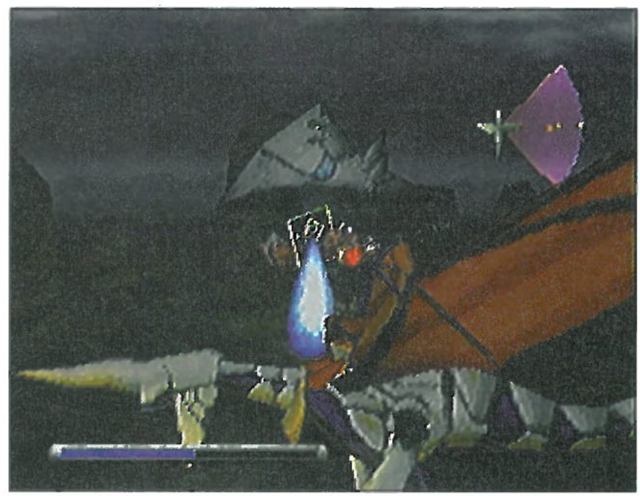



texturas, que consiguen que el efecto tridimensional quede perfectamente plasmado.

Además, los enemigos del juego -de una variedad y originalidad poco usuales- están representados bajo una astuta combinación de técnicas diferentes: los más grandes están realizados con polígonos al igual que el protagonista, mientras que los más pequeños son sprites pre-renderizados o a veces simples sprites. Un truco muy efectivo que permite utilizar multitud de formas en pantalla, sin que se pierda velocidad y manteniendo el mismo efecto 3-D que el que se lograría si todas las formas fueran polígonos.

Otro de los mayores encantos de **Panzer Dragoon** se encuentra en la versatilidad



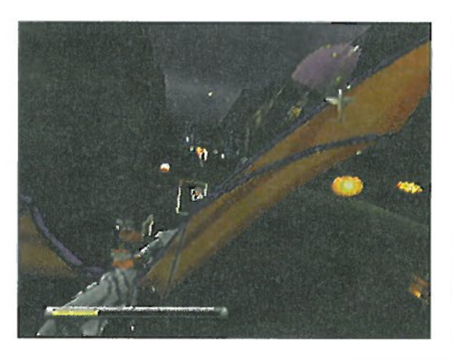


en el movimiento del dragón. Como en todo matamarcianos, el vuelo del protagonista está dirigido por la máquina. Sin embargo, aquí se permite efectuar algunos movimientos por la pantalla, hacia arriba, hacia abajo y hacia los lados, que dan cierta sensación de control, a pesar de que el camino esté ya marcado.

Pero lo que se convierte en un detalle magistral es que el jugador dispone de cuatro vistas diferentes, que aumentan la sensación tridimensional y sirven para desplegar aún más las posibilidades del juego.

Si uno de los objetivos principales de las nuevas máquinas consiste en sorprendernos con su capacidad para revolucionar géneros, Panzer Dragoon lo ha conseguido con creces. Sega nos presenta un shoot'em up diferente, con unas impresionantes cualidades gráficas.

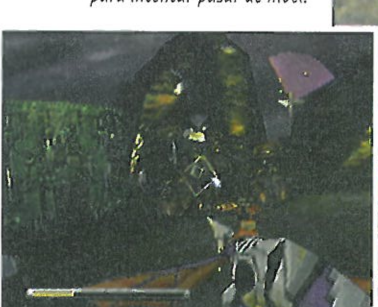
El héroe que va a lomos del animal puede mirar y disparar hacia adelante, hacia cualquiera de los dos lados e incluso hacia atrás. Y no se trata de una simple demostración visual, ya que los enemigos atacan por cualquier punto del escenario, y el hecho de poder girar al protagonista se convierte en un elemento fundamental en el juego. Para ello se han habilitado los dos botones exteriores del pad de **Saturn** que permiten girar al protagonista sobre un supuesto eje para que puede apuntar a cualquier punto en una circunferencia de 360 grados.

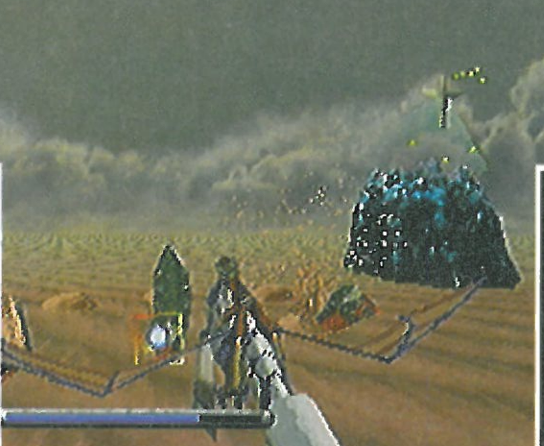


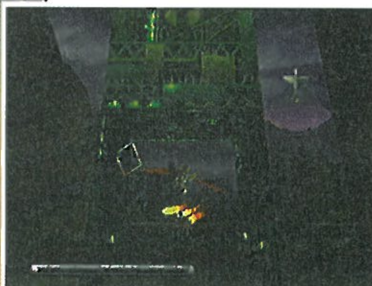




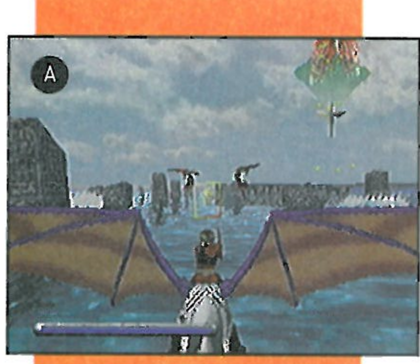
Uno de los mayores atractivos de Panzer Dragoon es que cada fase nos presenta unos decorados totalmente diferentes. La variedad de los escenarios y enemigos constituyen un agradable elemento para el jugador, y un aliciente para intentar pasar de nivel.

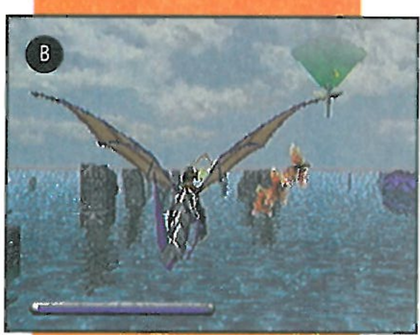






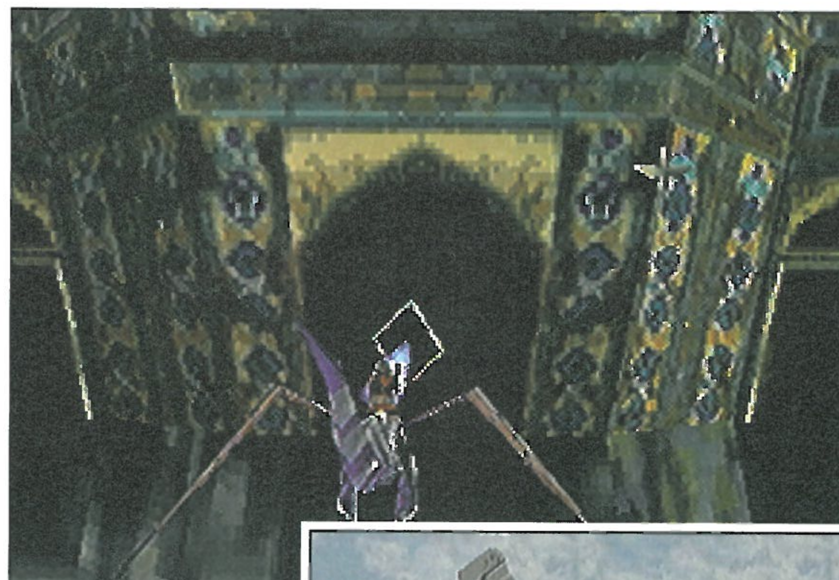
La calidad gráfica de Panzer Dragoon es sensacional. La combinación de polígonos, texturas y sprites completan un trabajo excelente, a pesar de que en ocasiones se nota en exceso la creación de formas en el fondo de la pantalla.





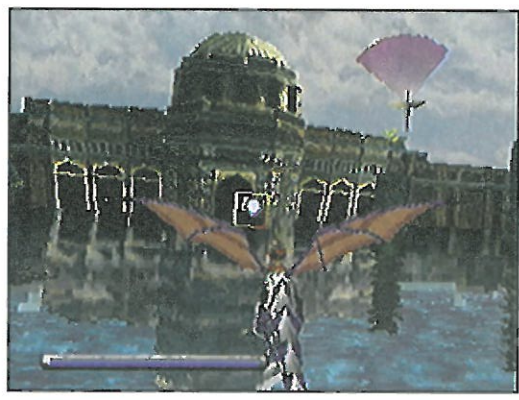


Cuestión de puntos de vista. *Para facilitarle las cosas al jugador en esta difícil empresa, el juego cuenta con un zoom que permite disfrutar de tres* ***puntos de vista diferentes:*** *desde un plano corto(A), medio (B) o largo (C), es decir, colocando al dragón a tres distancias diferentes de la pantalla.*
Aunque ***con el animal más próximo a la pantalla el juego es más espectacular,*** *un plano más largo permite disponer de un campo visual más amplio, y por tanto, observar las evoluciones de los enemigos con bastante más antelación.*
Un detalle que le da aún más variedad al juego.





A la derecha podéis ver al los protagonistas del juego, el valiente cazador y su fiel dragón. En este primer plano, que aparece al comienzo del juego, se nota cómo las figuras están formadas a base de polígonos. Después, ésto se traduce en un movimiento increíble, que simula a la perfección el vuelo de una criatura fantástica. Una gozada.





Con todo esto podréis comprender por qué **Panzer Dragoon** va mucho más allá que cualquier otro shoot'em up, aunque en el fondo el desarrollo sea similar a, -por poner una odiosa comparación, **Space Harrier.** De hecho, las únicas limitaciones de este juego vienen marcadas por las "reglas" del propio género: en cada partida los enemigos siempre aparecen por el mismo sitio, por lo que se pueden memorizar los objetivos,.

No hubiera estado de más poder dirigir al dragón a nuestra voluntad por un mapeado ilimitado. Pero claro, quizás eso ya sería un sueño. Posiblemente irrealizable.

VALORACIÓN 8 *Genial de principio a fin. Un juego revolucionario dentro de su género, visualmente impresionante y de una jugabilidad fuera de toda duda.*

CD-I sale del caos y Philips toma el control

Chaos Control



❑ **Sistema:** CD-I

❑ **Soporte:** CD-Rom

❑ **Publicado por:** Philips

❑ **Desarrollado por:** Infogrames

❑ **Lanzamiento:** Ya disponible en España

por José Antonio Gallego

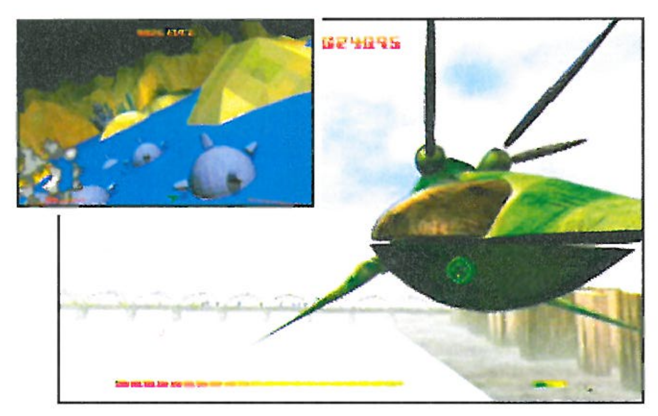
Decían las malas lenguas que el **CD-I** de Philips era una máquina condenada al fracaso, que no podría competir ni con sus rivales japonesas en el terreno del videojuego, ni con el **PC CD-ROM** en el campo del multimedia, y para colmo, que su sistema de Laser Disc caería en el olvido como lo hicieron los sistemas **BETA** o **2000**.

Pues bien, parece que **Philips** se ha empeñado en demostrar que todas estas afirmaciones no son más que el fruto de una campaña anti **CD-I** que carece completamente de fundamento.

De hecho, en lo que atañe a su aspecto puro de consola, este sistema multimedia está empezando a hacerse con un catálogo de juegos que amenaza con convertirse en algo más que brillante. Y sus más directos competidores han vuelto la cabeza para fijarse de nuevo en esta máquina que parece haber despertado de su letargo.

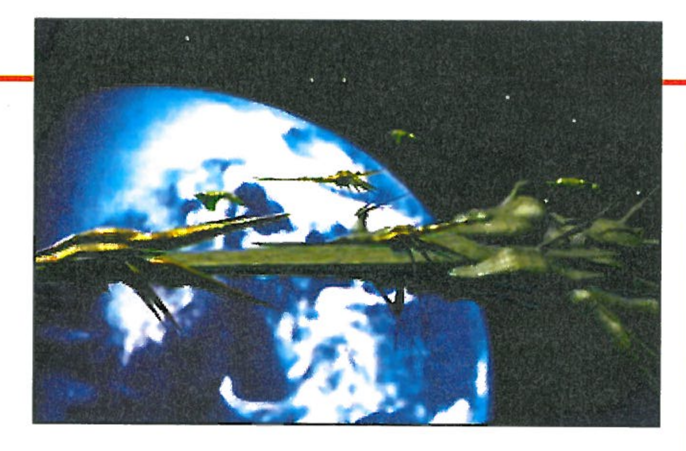
De momento ya se está hablando de que en un futuro inmediato en dicho catálogo van a aparecer, entre otros, un juego de coches hiperveloz con imágenes renderizadas en tiempo real, que podrá ponerse a la altura de los mismísimos **Ridge Racer** o **Daytona USA**. El juego se llamará **Dead End**, y mantendremos toda nuestra atención sobre el tema.



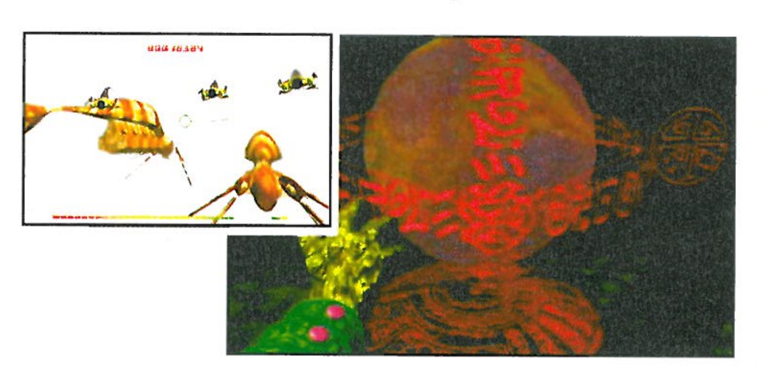




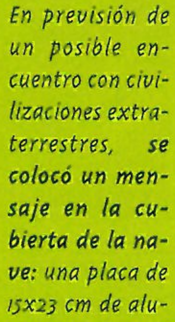




Parece que CD-I se ha decidido a abandonar el "remanso de paz" en el que se encontraba y salta con toda su fuerza al campo de batalla. Está claro que títulos tan impactantes y espectaculares como este Chaos Control van a ser sus mejores armas.







Pocos juegos son capaces de recrear con tanta fidelidad un escenario real. El World Trade Center rodeado de robots azul-celeste es un espectáculo digno de verse.

Pero los capitostes de la multinacional holandesa están decididos a ofrecer a los usuarios de **CD-I** un sistema de entretenimiento que ofrezca títulos completamente diferentes a cualquier otra cosa que haya en el mercado.

Para ello han buscado, entre otros, la colaboración de sus vecinos franceses de **Infogrames.** El resultado ha sido un "shoot´em up" con una calidad gráfica, sencillamente, espectacular.

El argumento, sin embargo, es de los de toda la vida: defender la Tierra de un ataque extraterrestre, para posteriormente volar a través del espacio hasta sus cuarteles y borrarlos definitivamente del mapa cósmico.

En cuanto al desarrollo del juego, podemos decir que pertenece a ese curioso género que podríamos denominar imaginariamente "montaña rusa". Es decir, nosotros no controlamos la dirección de la nave, -que nos lleva volando sobre un camino prefijado, como si fuéramos subidos en ➲

Pioneer 10: ¿Un futuro imaginario?

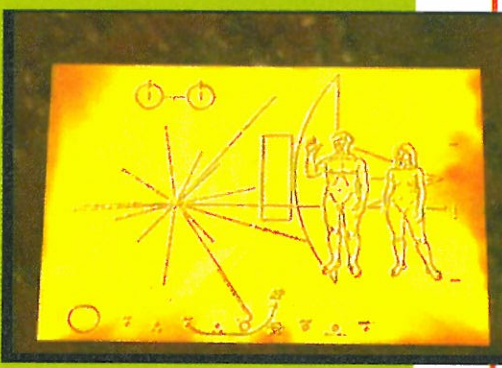
En la introducción del juego se nos explica el porqué de la invasión extraterrestre que tiene lugar en Chaos Control.

Los alienígenas localizan una nave terrestre y, gracias a ella, descubren la existencia de nuestro pobre planeta azul. Por supuesto, deciden atacarlo.

Pero esta historia, por machacada, no deja de ser posible: ***dicha nave se encuentra realmente vagando por el espacio.*** *Os lo contamos.*

El Pioneer 10, lanzado el 3 de marzo de 1972 desde Cabo Kennedy, fue ***el primer vehículo espacial que se diseñó para explorar el medio ambiente del planeta Júpiter,*** *para posteriormente convertirse en el primer objeto volador construido por el hombre que abandonaba el Sistema Solar, a una velocidad aproximada de 13 km por segundo (multiplicad 13 por 3600 y alucidad la velocidad que sale en Km/h).*



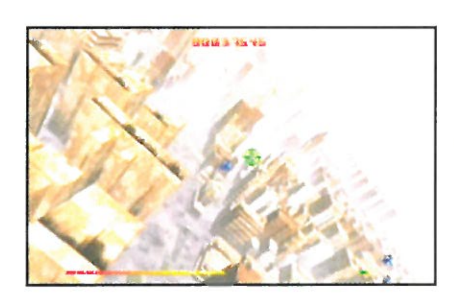


En previsión de un posible encuentro con civilizaciones extraterrestres, ***se colocó un mensaje en la cubierta de la nave:*** *una placa de 15x23 cm de aluminio y oro anodizado sujeta a la antena del Pioneer 10.*

Aparte de un bonito dibujo de un hombre y una mujer saludando, los científicos de la NASA (dirigidos en esta ocasión por Carl Sagan), ***han incluido una serie de datos que explican detalles sobre nuestra civilización.*** *Su esperanza es, dado que las leyes físicas son las mismas en todo el universo, que la civilización que lo encuentre pueda descifrarlo.*

En Chaos Control la nave es encontrada, el mensaje descifrado y... ¡ya se armó el lío!

Chaos Control







el coche de una montaña rusa-, sino sólamente el punto de mira de nuestro arma, muy al estilo del juego **Rebel Assault**.

Pero tranquilos, no os asusteis, porque, a diferencia de éste, **Chaos Control** presenta unos gráficos de tal calidad, que os aseguramos que os harán olvidar este ligero inconveniente. Si es que puede ser considerado como inconveniente...

Y si tenéis alguna duda de lo que estamos diciendo, echadle un detenido vistazo a las pantallas que os ofrecemos en este artículo... ¡Qué! ¿tenemos razón o no?

Para acabar con el apartado gráfico,

diremos que las tres primeras fases son quizás lo más impresionante que hemos visto nunca para cualquier formato, aunque también es verdad que la calidad de las mismas va descendiendo a medida que nos acercamos al final. Así, tras la soberbia impresión que causa este juego en sus primeros instantes, quizá podais sentiros un poco frustrados al descubrir que los escenarios se van haciendo empobreciendo poco a poco, llegando en algún momento a desaparecer por completo (con la excusa de que como estamos en pleno espacio...)

Donde no se puede poner ningún tipo de pero es en el terreno musical. La banda sonora está cuidada al máximo, y consigue sumergirnos por completo en la trama. Los efectos sonoros, si bien un poco limitados (disparos y explosiones de todos los colores), no desentonan con el resto.

Con programas como éste, está claro que el CD-I va a dar mucho, pero mucho de qué hablar.



VALORACIÓN 7
Visualmente maravilloso, técnicamente innovador... será, sin duda, un título clave para CD-I. Le falla algo la jugabilidad.

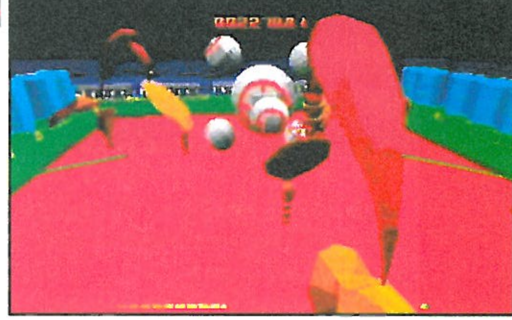


Como podéis comprobar, los escenarios en los que transcurre el juego son muy variados: desde la ciudad de Nueva York hasta el espacio exterior... Todo son muy atractivos pero, sin duda, el que corresponde a la ciudad de los rascacielos es realmente impactante a nivel gráfico.

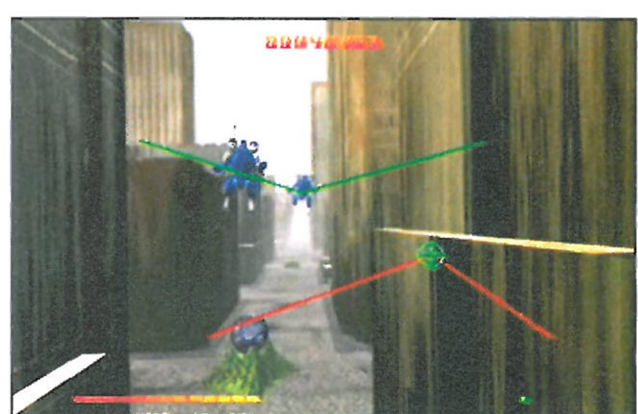


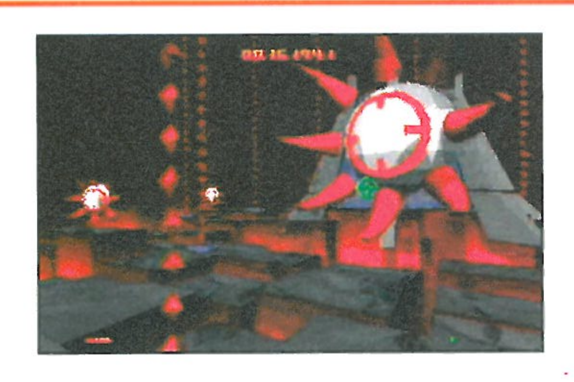






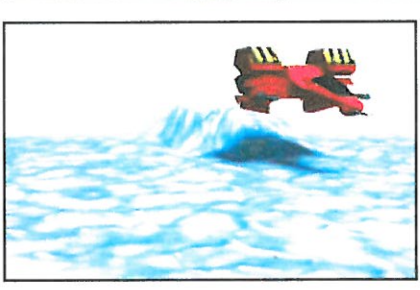


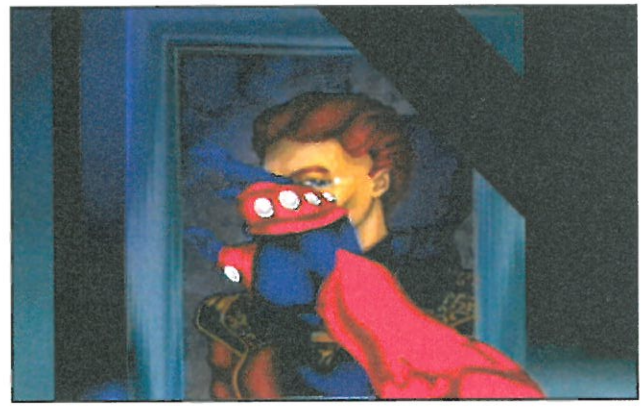




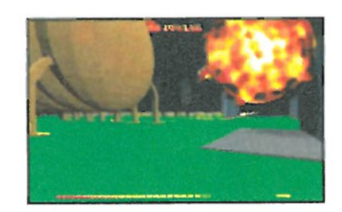


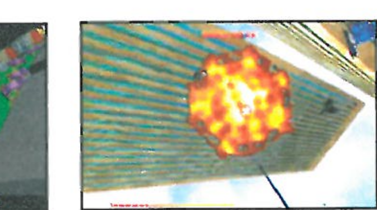
Chaos Control rebosa calidad gráfica. El enorme atractivo de sus decorados, objetos y protagonistas te dejará impresionado no sólo durante las escenas de presentación, sino a lo largo del transcurso de prácticamente todo el juego.





No sólo de matar marcianos vive el hombre. Entre fase y fase asistiremos a unas interesantes animaciones donde se narra la vida y peripecias de los pilotos que defienden la Tierra. Esta vez no es Full Motion Video, pero también merecen la pena,

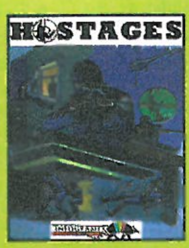


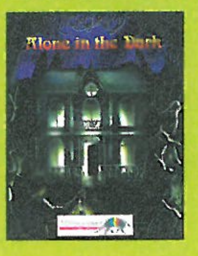






Frente al imperialismo de japoneses y americanos, una compañía francesa asombra periódicamente al mundo con sus maravillosas realizaciones: **Infogrames**.
Esta firma, **fundada en 1983 por Bruno Bonnel y Christophe Sapet** y con sede en Lyon, cuenta con **una plantilla de 150 personas** y desde su creación ha realizado juegos para una amplia gama de consolas y ordenadores.
Entre sus títulos más memorables destacan **«Hostages»**, **«Alcatraz»** y **«North and South»**. -algunas versiones de los cuales, por cierto, fueron realizadas por programadores españoles-. Pero, sin duda, el programa que les ha llevado a la fama ha sido su trilogía para PC **«Alone in the Dark»**. Dicha trilogía posee las características clásicas del diseño francés de juegos: **un argumento consistente, unos personajes bien diseñados y ,sobre todo, amplias dosis de innovación técnica**, características que podréis encontrar en Chaos Engine, la primera e impresionante producción Infogrames para CD-I.





El secreto está en el FMV

Por si queda aún algún despistadillo, diremos que el Full Motion Video (Vídeo de Movimiento Total), es una ***técnica para generar imágenes por ordenador.***
Dicha técnica es la que se ha utilizado en Chaos Control, y sus ventajas saltan a la vista: ***maravillosos escenarios con una fidelidad al detalle, enormes enemigos sorprendentemente animados y un scroll simplemente perfecto.***
El FMV se ha utilizado además en cantidad de juegos de última generación. Ahí están ***Shockwave,*** *-que acomete el FMV al estilo de Chaos Control, es decir, con imágenes renderizadas-, o* ***Road Rash*** *para 3DO, que se nutre de imagen real.* ***Dos posibilidades diferentes para resultados igualmente espectaculares.***
Sin embargo, el FMV presenta algunos problemas de jugabilidad: las imágenes están pregrabadas, por lo que ***los enemigos aparecen siempre en el mismo momento y por el mismo sitio.*** *Y es que no hay nada perfecto... todavía.*

PlayStation también se atreve con los géneros más complicados



Kileak The Blood

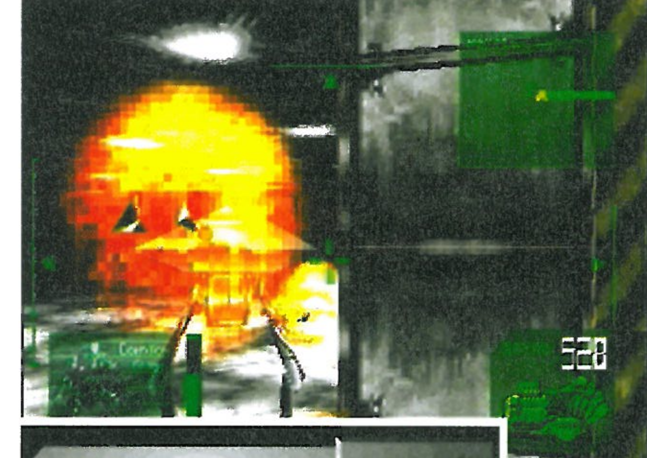
❑ **Sistema:** PlayStation
❑ **Soporte:** CD-Rom
❑ **Publicado por:** Sony
❑ **Desarrollado por:** Genki
❑ **Lanzamiento:** Disponible en Japón

por Manuel del Campo

En otros soportes de la nueva generación ya se ha roto el hielo con títulos como **Alien vs Predator**, **Virtuoso** y **Doom**.

El interesante genéro de la aventura en perspectiva subjetiva parece haberse convertido en una prueba de fuego para toda máquina que se precie, y los programadores tratan de explotar al máximo las posibilidades de los distintos tipos de hardware con estos juegos: **Atari** ha realizado un sensacional trabajo con su **AvsP** para **Jaguar**, el polémico **Doom** se ha convertido en el juego insignia de **MD 32X** y el mismo **Virtuoso**, pese a ser algo más flojo, no deja de ser un trabajo interesante para **3DO**.

Sony no ha querido ser menos y no ha tardado en presentarnos su apuesta en este sentido. **Kileak the Blood** contiene los suficientes elementos como para ocupar un puesto de hornor en esta lista: perspectiva subjetiva en la que el jugador ve a través de los ojos del protagonista, libertad para escoger cualquier recorrido en un mapeado laberíntico, y misiones variadas a cumplir: acabar con los enemigos, explorar escenarios, resolver problemas, establecer prioridades, vigilar el armamento y la energía, atender órdenes... En fin, todo.



El apoyo logístico es fundamental en el juego. En determinados momentos, se recibirán consejos de algunos colaboradores que ayudarán al jugador a adivinar algunas claves importantes.

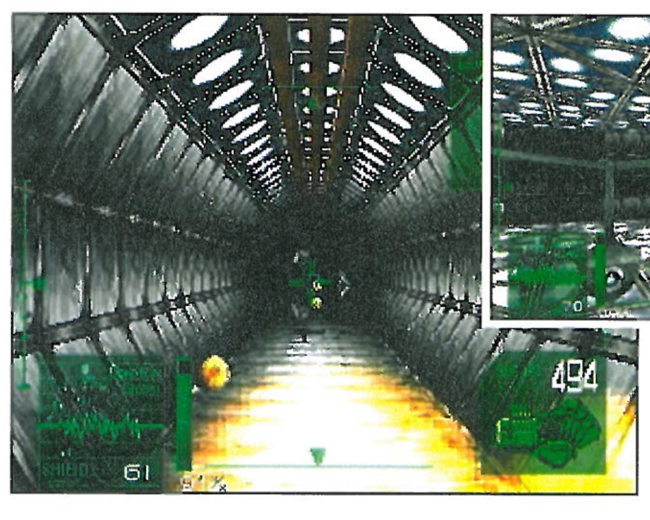
El grupo de programación japones **Genki**, ha sido el encargado e crear este juego complejo pero asequible, que sigue fielmente las líneas del género pero aportando algunas dosis extra de espectáculo y diversión, una interesante mezcla que puede conseguir que el juego guste bastante sin necesidad de ser un fanático del género.

De hecho, y como sucede en todos estos títulos, **Kileak the Blood** se acoge con un interés creciente, que aumenta a medida que se van superando los diferentes niveles. Tras unos cuantos intentos fallidos, cuando se aprende por fin a dominar la mecánica del juego, el atractivo se convierte en irresistible.

Y este interés se debe, en

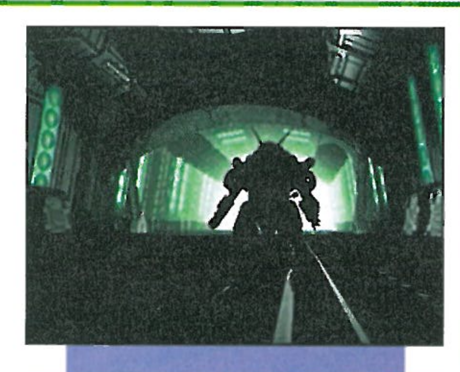


Aquí vas tú. *Ya que durante el desarrolo del juego no podemos ver la apariencia física del protagonista, -vamos metidos en él-, no está de más que os enseñemos el aspecto del héroe de la película. Ante vosotros tenéis a este* ***espectacular androide del 2038****, que llega dispuesto a "desfacer cualquier entuerto" como si de un caballero andante se tratara.*

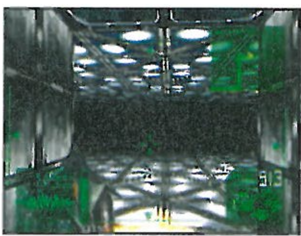


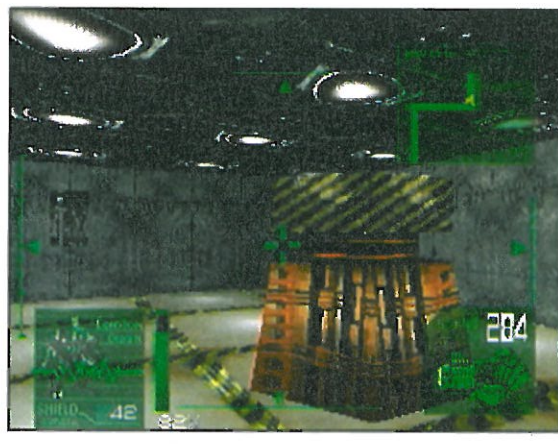


Los enemigos en Kileak The Blood son diversos engendros mecánicos formados a base de polígonos que aumentan la sensación 3-D.



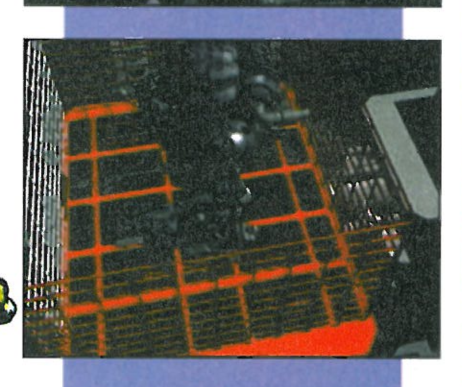






Los efectos de luces y sombras constituyen uno de los elementos más acertados del juego. En general, todo el apartado gráfico es de gran calidad, aunque los escenarios son algo repetitivos, y se aprecian algunos fallos.





Kileak the Blood sigue la línea marcada por los Doom, Wolfenstein 3-D o Dark Forces en PC. Un juego complicado y peculiar que exige dedicación y bastantes más habilidades que el simple buen manejo del pad para enfrentarse a él con garantías de éxito .

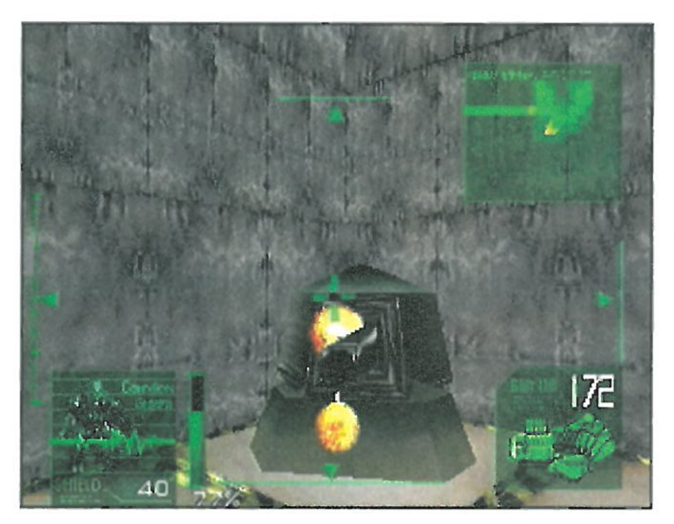
gran medida, a un trabajo gráfico de incuestionable calidad, donde **PlayStation** vuelve a demostrar su enorme capacidad para manejar polígonos y texturas con una suavidad impecable.

Kileak the Blood aventaja además a sus rivales por su extraordinaria sensación de tridimensionalidad, -conseguida gracias al inteligente diseño de los escenarios- y por los impresionantes movimientos de unos enemigos poligonales que se manejan con gran soltura. Aunque tampoco hay que olvidar, otros detalles como los efectos de luces y sombras y, por qué no, todas las imágenes generadas por ordenador que aparecen en algunos momentos del juego.

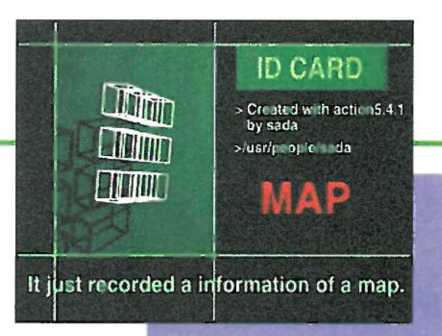
Tan sólo una pequeña pega que ponerle al apartado gráfico: en las situaciones en las que se añaden más colores a las texturas, el

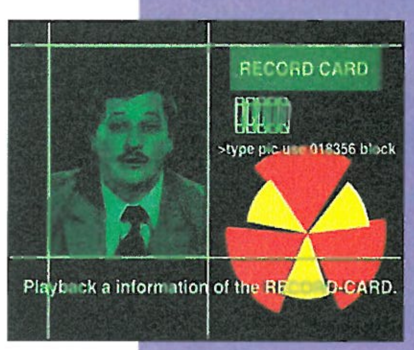
Una «intro» de lujo.
*Como es habitual en los juegos de PlayStation, la introducción de Kileak The Blood, en la que se narra el argumento, **es un lujoso repertorio de secuencias animadas por ordenador.** Este tipo de imágenes tambien aparecen durante el juego **para mostrar con mayor espectacularidad determinadas situaciones.***

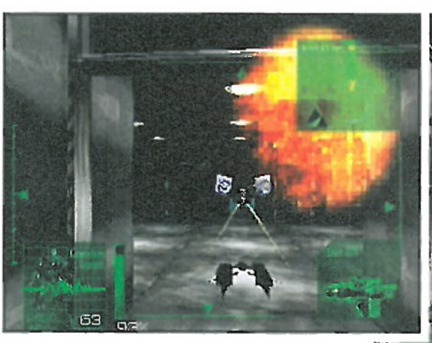
Kileak The Blood



En todo momento es necesario vigilar los indicadores de energía, blindaje y munición. La pérdida total de las dos primeras significa el fin, y quedarse sin munición supone un fracaso casi seguro. Como en todo buen juego de semi-estrategia que se precie, son muchas las circunstáncias que tendrás que controlar continuamente.



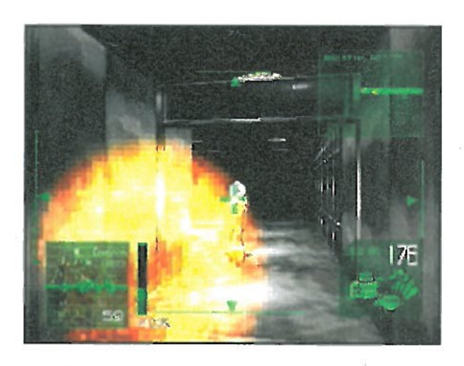






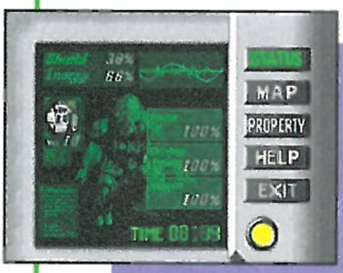
La proximidad de los enemigos no produce molestas pixelaciones ni desaparición de polígonos. Tan sólo se aprecian algunas ralentizaciones con determinadas texturas.

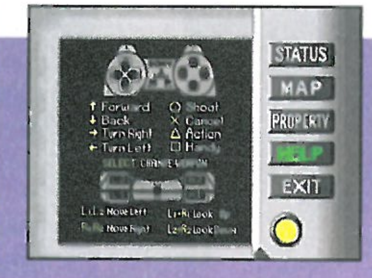
Tarjetas de acceso. Por si tenías alguna duda, te diremos que, efectivamente, a lo largo de tu recorrido encontrarás varios tipos de tarjetas con múltiples utilidades. **Estas tarjetas son fundamentales** para abrir puertas, conseguir información o grabar datos. No hay que dejarse ni un. **Resultan imprescindibles.**



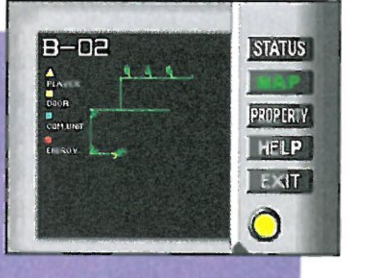




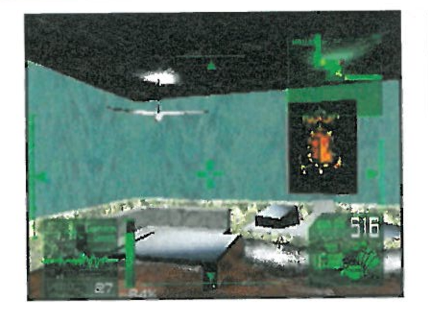








Con las últimas tecnologías. Estamos en el 2038, la misión no es nada fácil, y nuestro androide debe ir bien equipado si quiere afrontar esta empresa con ciertas garantías de éxito. Dentro de su ordenador de a bordo, este policía del siglo XXI puede **comprobar exhaustivamente su estado en cada momento** (armamento, energía, escudo, items...) **acceder al mapa de los lugares recorridos** (fundamental siempre) e incluso **mostrar al jugador la utilidad de los botones del pad de PlayStation**, que nunca está de más. Como véis, un repertorio completito que además sirve como pausa en el juego.





Nos encontramos ante uno de los mejores CDs para PlayStation vistos hasta la fecha. A pesar de ello, no alcanza el nivel de calidad de los grandes -Tohshinden y Ridge Racer- y, sin duda, le falta esa chispa que hace que un buen juego se convierta en algo realmente excepcional.




La repentina aparición de los enemigos supone una sorpresa relativa: un radar acústico nos avisará de la presencia de cualquier forma hostil, aunque se encuentre tras las puertas.

movimiento sufre una ligera ralentización. Es un defecto apenas apreciable y que no dificulta el desarrollo del juego, pero no deja deser un pequeño fallo.

Y puestos a criticar,

hay que decir también que, pese a la gran calidad técnica que rezuma el juego, no se ha conseguido recoger la terrorífica atmósfera que nos maravilló en **Alien vs Predator**, en parte por la discutible inclusión de un radar que advierte de los enemigos, y en parte porque éstos no dan ni la mitad de miedo que los Aliens o los depredadores.

Kileak the Blood tiene los suficientes elementos para enganchar a cualquiera, pero si se hubieran esmerado más en esos detalles se podría haber realizado una auténtica joya de la progración.

Pronto veremos más juegos de este tipo en **PlayStation** y podremos contrastar calidades de forma más objetiva.

VALORACIÓN 7 — *Una agradable sorpresa que introduce a PlayStation de una manera brillante en el género, digamos, tipo Doom. Pero esperamos aún más de la máquina de Sony.*

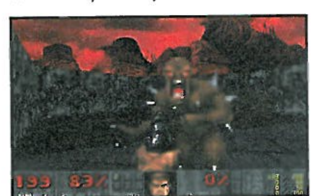
LOS CLÁSICOS DEL GÉNERO



***Pathways into Darkness* (Mac).** *Uno de los títulos más famosos para Macintosh. Con amplio menú incluido, como bien podéis apreciar.*



***Dark Forces* (PC).** *Uno de los últimos títulos de la factoría Lucas. Una nueva versión de Star Wars.*



***Doom* (PC, Jaguar y MD 32X).** *Sin duda, el título más representativo -y también violento- del género.*



***Doom 2* (PC).** *La secuela del mito. ID consiguió mejorar la primera versión para volver a alucinar al personal.*



***Rise of the Triad* (PC).** *Otro gran juego para PC que llegó de la mano de Apogee. Divertido, pero bastante complicado.*



***System Shock* (PC).** *Oringin se desmarcó con uno de los títulos más espectaculares del género.*



***Wolfenstein 3-D* (PC, Jaguar y SNES).** *El clásico entre los clásicos. Algo desfasado ya, pero toda una leyenda.*

Electronic Arts se lanza a tumba abierta en 3DO

Road Rash

- **Sistema:** 3DO
- **Soporte:** CD-Rom
- **Publicado por:** Electronic Arts
- **Desarrollado por:** Monkey Do & EA Group Tech
- **Lanzamiento:** Disponible en España

por Juan Carlos García Díaz

Aparecerá en España unas semanas después que **Need for Speed**. El tiempo, sin embargo, no le robará actualidad. **Road Rash** es un arrebato de creación técnica suprema y aunque su inspiración proviene de lejos, **3DO** ha respondido a la conversión de forma explosiva.

El juego respira motor y ofrece motos, carretera y unas cuantas rubias que tan pronto besan al ganador como impactan la punta del tacón contra el casco del desgraciado perdedor.

Vídeo full screen, vértigo y salvajismo comparten proporcionalmente el nuevo look **Road Rash** que **Electronic Arts** se ha sacado de la manga. Las imágenes en vivo animan el cotarro antes y después de cada carrera en un arcade por los cuatro costados que se incluye por méritos propios entre los juegos más rápidos para este soporte. La mezcla tiene octanos para aburrir, y sin plomo, que es mucho más ecológico.

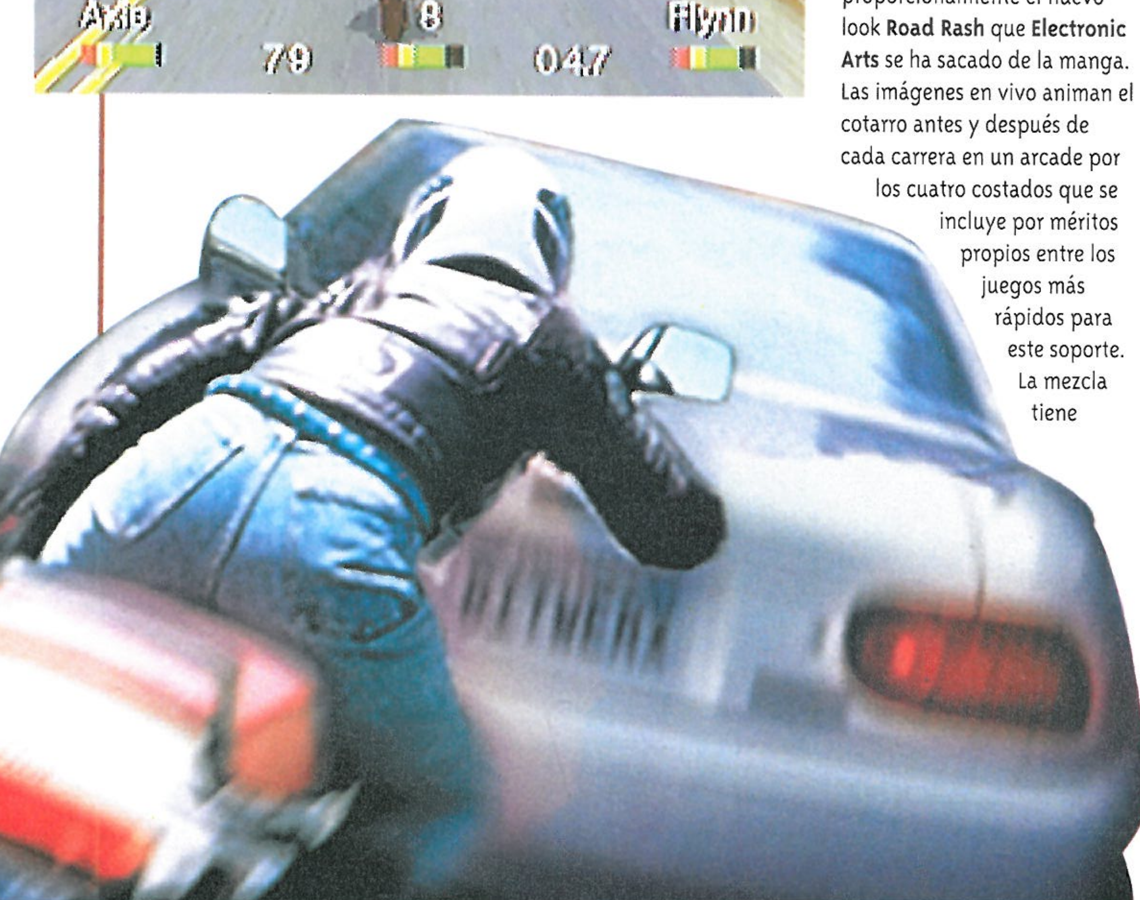
Dos modos de juego jalonan al atrevido que ose subirse a **Road Rash**. En el **Thrash mode** no hace falta comerse el coco para echar a andar. Se proponen cinco circuitos: **The City, Sierra Nevada, Peninsula, Napa Valley, Pacific Highway** y sólo se exige acabar entre los tres primeros para optar a niveles superiores. No hay poli, ni multas, ni dinero, tan sólo una agradable sensación de velocidad.

El **Big mode** -opción alternativa- recupera la filosofía habitual en el clásico: una tienda en la que comprar nuevos productos, apuestas, personajes a los que suplantar, contrincantes que se dejan la piel para provocar tu caída y hasta posibilidad de salvar nueve posiciones diferentes.

Todo esto, más 8 colegas de nombres y caras retorcidas empiezan a hacerte entender porqué se recomienda ser mayor de 15 años para echarse una partida a **Road Rash.**

A diferencia de lo apreciado en **Need for Speed**, en este **R.R.** se apura hasta el extremo el scroll y se permite rodar a la máxima velocidad que el ojo humano es capaz de captar.

El realismo deja paso al arcade y aunque para ganar habrá que golpear



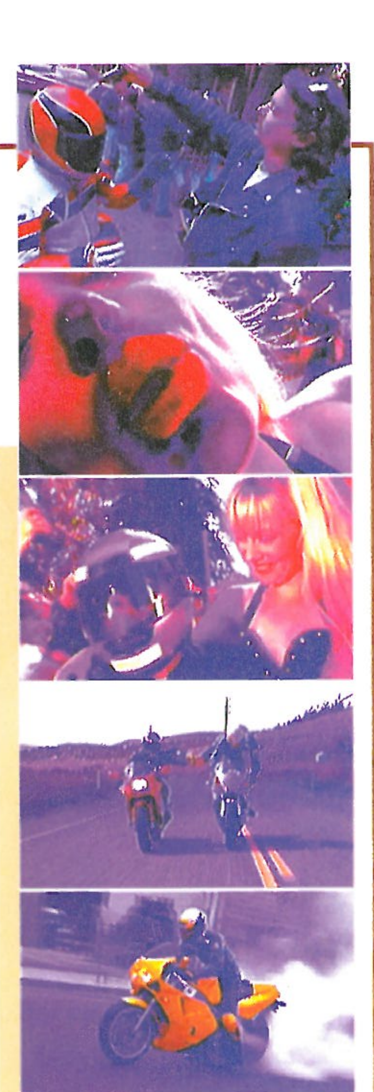
Hay que tener dinero para hacerse con buenos motores. Perosi no te llega la pasta, haz el favor de entrar en la tienda. Ya verás qué desmelene.



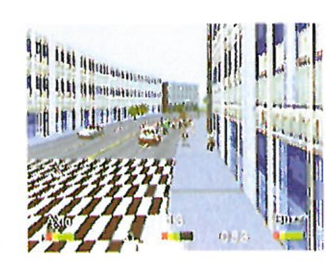


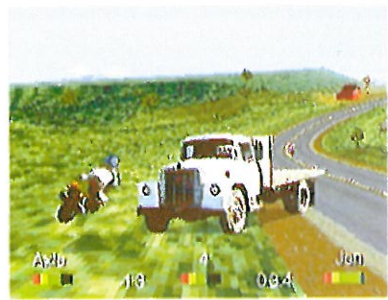






EA continúa dando argumentos para que nadie pierda de vista al 3DO. Su Road Rash aplasta, excita, obliga a correr y desmelenarse mientras confirma lo de la nueva generación de videojuegos: esto no tiene nada que ver con el que estamos acostumbrados a admirar.







La imagen habla por si sola del pasote violento y veloz que es Road Rash. Algunos sólo pretenden vencer, el resto acabar contigo y con tu moto. Por cierto, lo del cuadro de mandos es obra del botón Select. Queda bien.

insistentemente a los otros corredores, la carrera invita a pilotar con orden (ojo a los semáforos y procura ir siempre por tu carril).

Y si todavía tienes en tu subsconciente la primera versión **Sega** de este título, olvídate de ella, porque se ha quedado para vestir santos.

El sprite es ahora más perfecto, el look es agresivo de verdad y la filosofía cañera del título se escapa por cada poro del compacto: la música es bestial -con **Soundgarden** en plan estrella-, los atropellamientos y caídas son espectaculares, la emoción está siempre servida y la maestría técnica en el manejo del scaling y dibujo de fondos (nunca polígonos) resulta asombrosa.

Una auténica "pasada" de Electronic Arts.



VALORACIÓN 8

Potente y súper veloz. Una conversión atronadora que deja sentados a muchos juegos de máquinas en teoría superiores. Ya quisieran otros, ya.

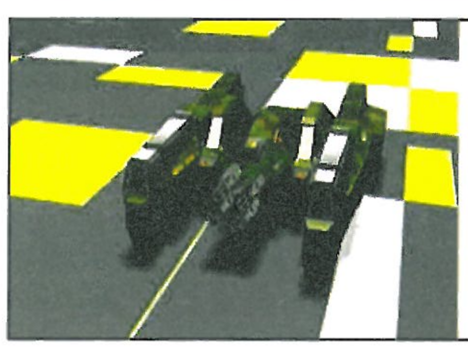
¿Alguien dijo sexo y violencia?

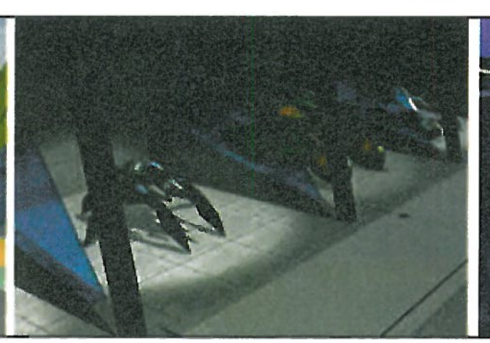
Polémicas. Muy polémicas las imágenes FMV que presenta Road Rash tras cada victoria, derrota o captura policial. ***Al ganador le recibe una rubia con escote, al perdedor se le echan litros de cerveza en el casco, se le dan patadas en el estómago o algún gracioso le "graffitea" la chupa de cuero.***

El encuentro con la policía, por su parte, es todo un canto a la dureza yankee en las detenciones: ***te pueden meter en el maletero del coche, echarte a los perros o cachearte hasta la extenuación.***

Violencia, sensualidad... ya veis, las "consignas" de nuestro tiempo llevadas a un compacto duro pero sumamente eficaz.

Más gráficos poligonales para la consola de Sony





Cyber **Sled**

- **Sistema:** PlayStation
- **Soporte:** CD-Rom
- **Publicado por:** Namco
- **Desarrollado por:** Namco
- **Lanzamiento:** Disponible en Japón

por Manuel del Campo




Namco continúa con las conversiones para **PlayStation** de sus exitosos programas que aparecieron para arcade en la década de los 90.

En esta ocasión le ha tocado el turno a **Cyber Sled**, un título que te invita a participar en un combate futurista cuyo mayor interés se encuentra en la participación simultánea de dos jugadores.

Namco buscaba en 1993 ofrecer un juego que aprovechara las posibilidades que ofrece la máquina de **Sony**.

La dinámica de **Cyber Sled** es muy sencilla: acabar con el rival antes de que él acabe contigo. Para ello necesitarás no sólo recurrir a la fuerza, sino también a cierta estrategia, ya que el diseño de los escenarios -repletos de obstáculos y parapetos- y el hecho de que sólo se puede ver lo que se encuentra justamente delante del vehículo, permitirán que se produzcan

del sensacional **System 21**, y que buscara la competición "uno contra uno", pero alejándose del clásico formato del arcade de lucha tipo **SF II**.

De este modo, se les ocurrió crear una especie de combate de gladiadores pero ambientado en el futuro. Así, se sustituyeron a los típicos "cachas" por vehículos mecánicos súper armados, y se crearon decorados similares a los de la **Antigua Roma** a base de formas poligonales.

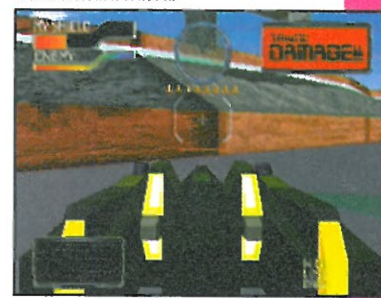
El resultado fue notable, y ahora se pretende repetir éxito adaptando el juego a las nuevas posibilidades técnicas

situaciones en las que uno de los participantes decida "jugar al escondite" y el rival se verá obligado a perseguirlo por todo el mapeado.

Además, cada vehículo contiene sus características en cuanto a velocidad, armamento y blindaje, y los escenarios cuentan con diversos items que permiten recuperar energía o munición.

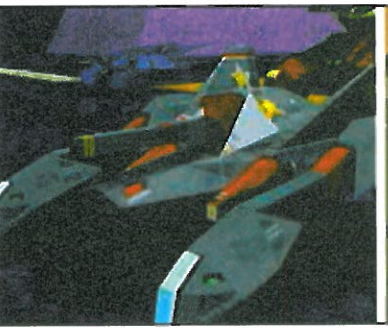
El argumento, como veis, resulta atractivo. Sin embargo existen algunos detalles negativos para el conjunto del juego, como el hecho de que en el torneo para un solo jugador


Modo Textura Nueva.



Modo Textura Original

Con o sin texturas. *Namco parece empeñada en ofrecer juegos con dos versiones:* ***una original, y otra con nuevas texturas.*** *En este caso, -al contrario de lo que sucedía en Starblade-, los cambios son poco apreciables (tan solo en los vehículos), y por su puesto no influyen en el desarrollo del juego. La elección de estos dos modos queda como una mera anécdota.*





Esta es la impresionante escena de presentación de «Cyber Sled». ¿Podremos algún día ver un juego entero así, con esta calidad gráfica?

Namco continúa su andadura sobre PlayStation con uno de sus títulos más populares para recreativa. El resultado ha sido aceptable. Sin embargo, al tándem Sony-Namco se le puede -y se le debe- exigir mucho más que "un buen juego".





Arriba podéis ver los 8 protagonistas del juego. Cada uno tiene sus propias características, virtudes y defectos. A ti ¿cuál te mola más?

los movimientos de la máquina resultan bastante precebibles y excesivamente mecánicos, o que no se haya incluido ninguna continuación en el juego -ya tenemos utilidad para la **Memory Card** de **PlayStation**-. Incluso se aprecian algunos fallos técnicos (desaparación de algunas formas cuando hay muchos polígonos en pantalla) que empañan ligeramente el agradable aspecto que ofrece el juego a primera vista.

En definitiva, **Cyber Sled**, es un buen juego -por supuesto no hay comparación con los 16 bits-, pero sin duda está lejos de codearse con los mejores para la máquina de Sony.

VALORACIÓN 6

Cyber Sled tiene elementos para ser un gran juego, pero ciertos aspectos jugables y algún que otro error técnico le impiden llegar a lo más alto.

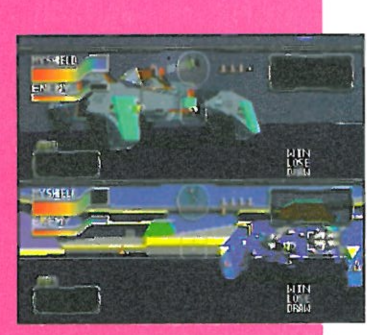
El trabajo gráfico realizado en «Cyber Sled» ha sido brillante. El suave movimiento o las texturas incluidas en el decorado son todo un acierto. Sin embargo, algunos "fallos" de jugabilidad, empañan el resultado final de lo que podría haber sido un excelente juego.

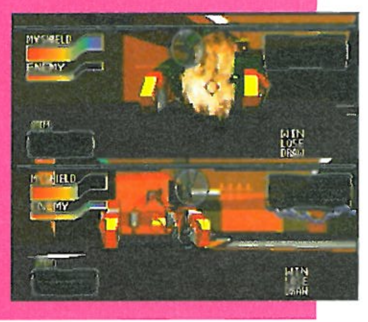




También para dos jugadores.

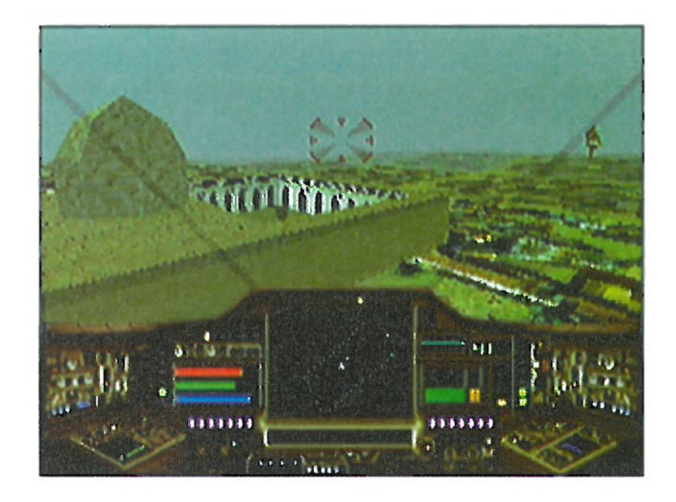
Una vez más se ha recurrido al **«split screen»** o pantalla partida para recoger el original **modo de dos jugadores.** Y como siempre, la diversión que pueda generar esta opción tiene un precio: la confusión inicial que provoca este recurso y la supresión casi total de todas las texturas. Pese a todo, se le puede sacar bastante partido a **este divertido modo de juego.**

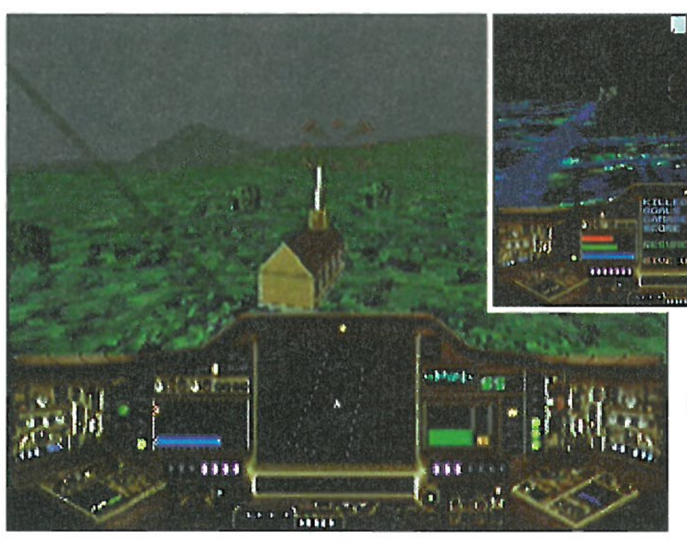




Para salvar la Tierra y, de paso, animar al 3DO

Shock Wave









Shock Wave tiene mucho de peliculero. Sumergido en un panorama gráfico que sorprende al principio y se hunde al final, destaca por las texturas de los escenarios y por el espectacular entorno 3-D sobre el que tienen lugar unos movimientos muy realistas. Lástima que se repita más de lo debido...

❑ **Sistema:** 3DO
❑ **Soporte:** CD-Rom
❑ **Publicado por:** Electronic Arts
❑ **Desarrollado por:** EA (in house)
❑ **Lanzamiento:** Disponible en España

por Juan Carlos García

Recuerda bastante a **Thunderhawk**. Pero claro, ni el calendario marca 1993, ni la máquina es precisamente el **Mega CD** (¡cuán olvidado te tienen, colega!), ni la compañía encargada del asunto es **Core** (ni nombrar a **EA** delante suyo).

Así que dejemos el recuerdo en eso, en un desvanecimiento del olvido, y hablemos de que este **Shock Wave** se monta un peliculón interactivo sobre 20 minutos de "full motion video", actores que hacen y dejan hacer, y hasta diez misiones vía punto de mira. ¡Pura dinamita!, que diría aquel.

La situación es la siguiente: Un intrépida pandilla de extraterrestres ha burlado las defensas terrícolas y los jefes de seguridad (americanos, como siempre) se las tienen que ver y desear para cargarse al invasor.

El intrépido yankee es usted, el invasor es un nutrido grupo de arañas cibernéticas, peces voladores y otros engendros que no sólo piensan, sino que además actúan. ¡Y menuda actuación!

Empieza **Shock Wave** con vídeo a 100 por hora. Marcia Pizzo, un alto cargo militar, rubia, guapa, con voz suave y encargada de las órdenes, hace de enlace con el piloto (ese eres tú, no te escondas). Intuye la situación, da las órdenes y te envía a la batalla.

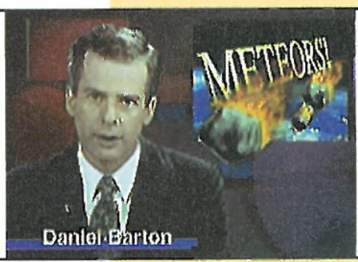
Luego te subes a un **F-177**, del que sólo verás el tablero de mandos (misiles, escudo, lásers y demás), y te sumerges de lleno en un decorado **3-D** de cielo monótono y suelo generado por texturas (¿recuerdas lo de **Thunderhawk**?).

El espectáculo se repite en 10 misiones (más un montón de subniveles que pasan sin notarlo), previa aparación de escenas de vídeo y unas cuantas secuencias para jalonar el éxito o el fracaso.

En faena la cosa se hace complicada y la aparición de enemigos llega a alterar las neuronas (no por lo difícil, que lo es, sino por lo pesado). El **F-177** no puede salirse de las zonas marcadas (sería mortal) y a veces hay que desandar el camino andado para encontrar a más peña. Una lata.



















Los ambientes sobre los que se desarrollan las batallas resultan de lo más variado: desde el agetreo de un Los Angeles nocturno y superpoblado hasta la luminosa calma del desierto egipcio.

Cine interactivo. *El argumento, los actores, el ritmo de la acción, la intro y muchas escenas que se nos presentan a lo largo del juego, son de película.* ***Y dignas de ser nominadas a los Oscars consoleros*** *(si los hubiera o hubiese, claro). A EA le debe gustar mucho esto del cine, y por eso nos ofrece* ***20 minutos con muchas tomas y un hilo que no por tópico deja de ser atrayente****. No podemos citar aquí a todos los actores que han intervenido en el reparto. Pero queremos rendir un pequeño homenaje a todos esos actores que con su trabajo -todavía sin reconocer-, están contribuyendo a crear un nuevo género con mucho futuro: el cine interactivo. Enhorabuena y ahí va nuestro aplauso más efusivo.*

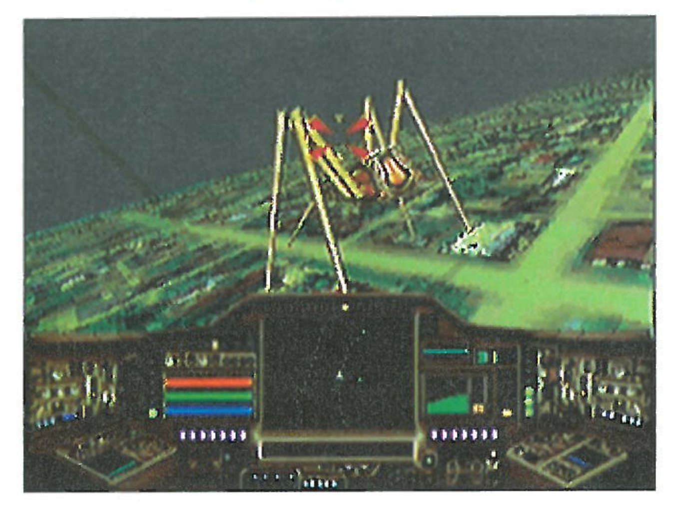
Tras el fanatismo motorizado que nos ha impuesto Electronic Arts (Road Rash y Need for Speed), llega la hora de la ciencia ficción. En Shock Wave conoceremos el nuevo cine informatizado a través de un argumento con el que se realza, una vez más, el topicazo de los invasores que llegan desde Marte.

Eso sí, para que no te aburras, los gráficos del enemigo resultan muy vistosos, alegres, poligonales, bastante depurados y bien dotados de texturas.

La primera fase marca el destino del resto de **Shock Wave**. Tras ésta, los enemigos repiten posiciones, también caras, disparos y hasta pausas y despausas en su aparición.

Llega al alma el primer instante de adrenalina y se hace duro colocar aceptablemente el punto de mira. Misiles y lásers se encargan de lo demás.

El primer bombardeo es en **Egipto**. El segundo en **Perú** (exótico lugar) y el tercero nos lleva a **Los Angeles** en plan nocturno. Algo así como el principio de El Cuervo (Viva Brandon Lee). Enhorabuena al que consiga pasar de ahí.



Y como las situaciones se salvan automáticamente, que el guapo que se precie lo intente con las otras siete misiones.

¿Se nos olvida algo? Bueno, que **Shock Wave** no es de lo mejorcito de **Electronic Arts,** pero que entretiene con holgura y que ofrece sólidos argumentos para tener un 3DO.

Luego os ponéis **Road Rash** y así echáis el ojo a otra película. Bien distinta.



VALORACION 6 *Una secuela a 32 bits de Thunderhawk, con texturas depuradas, sabia rotación tridimensional y un punto cinematográfic. Se repite un poco.*

Fatal Fury 3 y Super Side Kicks 3
Las Nuevas Joyas de SNK

SNK vuelve a la carga con las continuaciones de dos de sus sagas más exitosas. Acción, espectáculo y muchos megas de por medio para dos títulos con el suficiente "gancho" como para propulsar las ventas de Neo Geo CD.

Los hermanos Bogard continúan la lucha

FATAL FURY 3
ROAD TO THE FINAL VICTORY

Ha llovido mucho desde que vimos por primera vez **a estos muchachos llamados Terry y Andy Bogard enzarzados en un torneo singular.**

Fue exactamente en el 92 cuando llegó a los salones recreativos un juego que, aunque en un los primeros momentos **fue eclipsado por un arcade intratable en aquella época, -Street Fighter II-,** consiguó convertirse poco a poco en **el estandarte de la compañía SNK, y a la larga, en un mito en el género de lucha,** que posteriormente sería versionado por Takara para otros formatos domésticos.

Las sucesivas entregas de SNK -tanto para recreativa como para Neo Geo- siempre han ido aportando algo nuevo, evolucionando hasta el impresionante **Fatal Fury Special, uno de los mejores juegos de todos los tiempos.**

Pero lo mejor está aún por llegar. En breve aparecerá en nuestro país **Fatal Fury 3**, la última -y paradójicamente la cuarta contando con Fatal Fury Special- entrega de una serie que roza la genialidad.

Pronto podremos enfrentarnos con **un arcade de lucha one-on-one de 266 Megas**, que promete convertirse en uno de los títulos del año para Neo Geo CD.

En él, cambiarán mucho las



La presentación de nuevos luchadores siempre es un aliciente en este tipo de juegos. Además de los 10 protagonistas tambien habrá jefes finales.



Todos los nuevos parajes y escenarios gozarán de un extraordinario realismo, gracias al cuidado de todos los detalles que componen los decorados.



Fatal Fury 3 sigue la línea marcada por toda la saga: espectáculo, personajes carismáticos, cuidada calidad técnica y equilibrio en todos los combates.



Este es el nuevo repertorio de personajes, presentado de esta curiosa forma en el juego, en el que sólo permanecen cinco de los luchadores que todos conocemos.

cosas con respecto al último torneo. De momento, además de los **hermanos Bogard y Joe Higashi**, sólo permanecerán la bella **Mai Shinarui** y el malvado **Geese Howard.** A ellos se le unirán otros tantos luchadores: **Franco Bash, Bob Wilson, Sokaku Mochizuki, Blue Mary** y **Hon Fu.** Ya habrá tiempo de conocerlos mejor.

Todos los luchadores contarán con **infinidad de movimientos** -en el caso de los que repiten se han incluido golpes nuevos-, y **los combates se desarrollarán en unos escenarios alucinantes.** Con todos estos factores, la acción está más que garantizada.



La bella Mai Shinarui se las tendrá que ver con gigantes como Franco Bash, uno de los nuevos invitados a la cuarta edición de este gran torneo.

SUPER SIDE KICKS 3

Fútbol-espectáculo en su máxima expresión

SNK decidió dar el salto al deporte rey a principios del 93. Su filosofía era clara: **trasladar el espectáculo y la acción de su juegos de lucha al fútbol.** El resultado concluyó en un juego sencillo, divertido y súper espectacular que obtuvo un gran éxito en medio mundo.

Tras una segunda edición en el 94, la compañía japonesa nos ofrece la que es la tercera versión: **Super Side Kicks 3**, que estará muy pronto entre nosotros.

Recogiendo el espectacular estilo de la saga, SSK 3 incluye las suficientes novedades como para asegurar un nuevo arcade de lujo: **una placa que contará con 153 megas, todo un récord para un juego deportivo.**

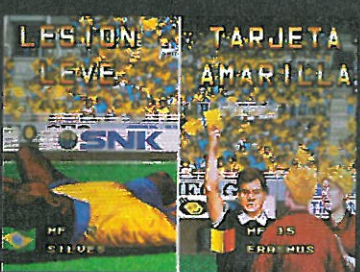
Así, han podido **aumentarse el número de paises participantes de 48 a 64, y se han incluido nuevas perspectivas .** Y, por supuesto se han mantenido las virtudes de su predecesor como **los disparos lejanos, los diferentes torneos o la sencillez de manjeo de los jugadores.**

Como véis, SNK seguirá fiel a su estilo con este título que **promete rivalizar con el próximo juego de fútbol de Sega, World Striker.**



El aspecto de este Super Side Kicks 3 será muy similar al de su predecesor. Sin embargo, se han incluido diversas novedades, como la posibilidad del cambio de perspectiva.

El juego contará ahora con 64 paises -16 más que en lña anterior versión- y nuevos torneos correspondientes a los campeonatos de cada continente.



Entrevista con ARCHER MAC



Los viejos rockeros nunca mueren

Empezó a programar en 1977, construyó sus propios ordenadores, domina infinidad de lenguajes de programación, ha ganado todo tipo de premios con sus Dropzone, International Karate y Jimmy Withes Snooker, gasta 8 coches y vive en una auténtica mansión. A este tipo le ha sonreído la vida, y hoy en día está considerado como uno de los programadores más ricos del mundo.

¿Qué fue lo primero que escribió MacLean para ordenadores/consolas?

Mi primer juego publicado fue la versión original de Dropzone (Atari 800), en 1984. Lo convertí a Commodore 64 en 1985 y posteriormente, en 1993, a Master System, GG, GB y NES.

¿Cuál cree que ha sido su mejor juego?

La verdad es que me gustan todos mis juegos. Dropzone fue mi primer gran esfuerzo creativo. Escribir juegos como éste a principios de los 80 era difícil porque existían muy pocos métodos que permitieran trabajar cómodamente. De hecho debía escribir mis propios programas gráficos y editores de sonido. Mi juego de Kárate de 3 jugadores era muy divertido y adictivo, pero el juego que mejor se ha vendido ha sido Jimmy White´s Snooker y su derivado Archer MacLean´s Pool.

¿Qué juego le gustaría desarrollar y para qué máquina?

Tengo una idea en la cabeza. Un enorme juego en 3-D, con muchísima acción y en escenarios planetarios, pero no creo que exista una consola tan potente como para empezar a programarlo.

Por cierto, ¿por qué consola de nueva generación se decanta?

Aún no he programado para la nueva generación de consolas. He visto algunas

CLEAN

cosas impresionantes de PlayStation, pero no conozco mucho sobre Saturn. Ultra 64 es aún un misterio, sin embargo parece que Nintendo intenta hacerla mucho más potente que la consola de Sony. Sorprende pensar que cualquiera de estas máquinas sería capaz de dejar tirado a un Pentium.

¿De qué va a depender el éxito o fracaso de los nuevos soportes?

Inicialmente creo que del precio, pero si no hay juegos buenos disponibles para una nueva máquina, no creo que nadie la vaya a comprar.

¿Qué ha cambiado en este mercado desde mediados de los 80 hasta ahora?

El negocio de la publicación de juegos es ahora mucho más profesional. El tamaño y la complejidad de algunos de los juegos es astronómicamente más grande que los títulos de C-64, por ejemplo. Pero desafortunadamente, la mecánica y aquello que hace que los juegos sean adictivos no ha mejorado mucho. Por ejemplo, muchos juegos tienen ahora 600 megas de gráficos y buenas bandas sonoras y efectos, pero se ha olvidado la jugabilidad. Quizá esto es una consecuencia de que ya no es una sola persona la que escribe el juego, sino diferentes equipos de programación que trabajan juntos en un título.

¿Hacía qué tipo de juegos cree que vamos?

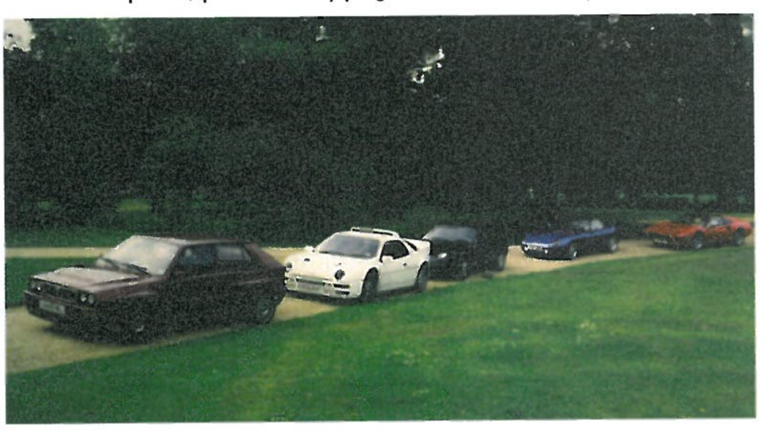
En este momento parece que todo el mundo está obsesionado por la calidad de los gráficos y probablemente continúe así durante algún tiempo. Todo el mundo quiere acción y gráficos en tiempo real. Creo que en 3 ó 4 años, los sistemas de realidad virtual con alta capacidad de proceso serán muy populares.

¿Formaría parte del Dream Team de Ultra 64 si Nintendo se lo pidiera ?

Bueno, si me pagaran obscenas cantidades de dinero y me dieran un reactor particular, seguro que podría vivir con ello.

Elija: un buen juego o una licencia de éxito.





Parece que a Archer MacLean le gusta conducir, ¿verdad? Pues veréis, hace no demasiado tiempo el colega gastaba 8 coches. Por aquello de que se va a mudar, y encontrar nuevo garaje para tanto autos es complicado, MacLean ha puesto a la venta alguno de ellos. Se quedará, dice, con los raros o más significativos. Con el ***Ferrari 288 GTO, el Ford RS 200 GR. B*** *de 550 cv (record guinnes de aceleración) y el* ***Lancia Integrale Evolution****. Parece que lo de programar puede dar sus frutos...*

Un buen juego. Siempre. Hemos visto muchas licencias de éxito con una jugabilidad realmente decepcionante.

¿Prefiere trabajar en equipo o le gusta hacer las cosas por libre?

Prefiero trabajar sólo pero esto se está poniendo muy duro. Seguramente terminaré diseñando juegos para que me los programe un equipo.

¿Para qué máquinas le gustaría versionar su Dropzone?

Si tuviera que convertir Dropzone, lo volvería a escribir y lo convertiría en algo mucho más grande y en 3-D. Me llevaría muchos años escribirlo y probablemente sería para PlayStation 2.

¿Cómo os lleváis los grandes programadores entre vosotros? Por ejemplo, ¿cuál es su relación con Dave Perry, o Chris Roberts, por citar nombres?

Generalmente muchos de los programadores se hablan entre ellos de una forma muy amigable, pero la mayoría está tan inmersa en su trabajo que no se les ve en ningún sitio. He hablado con Dave Perry a menudo, pero ahora está en Estados Unidos, cerca de los Vigilantes de la Playa. Creo que nunca me he encontrado con Chris Roberts.

Y por último, ¿siguen siendo los programadores tipos privilegiados?

Los días en que solamente había un programador ya han pasado, así que es difícil que alguien en particular vaya a ser conocido por su faceta de programación. En su lugar se hablará de equipos de programación, como ID, que está detrás de DOOM.

Sobre las máquinas con experiencia

MacLean dice lo siguiente sobre Jaguar, 3DO y CD-i: "Se ve que Jaguar es una consola muy potente sobre el papel, lo que pasa es que Atari es incapaz de promocionarla de forma correcta. Y no parece que puedan pagar a un equipo de desarrollo de alta calidad, que programara un juego brillante para ella. O sea que a nadie se le puede enseñar lo buena que es la Jaguar. 3DO estará pronto vieja, por culpa de PlayStation y Saturn, pero creo que están trabajando en un 3DO 2. CD-i es una interesante mezcla de reproductor MPEG, máquina de juegos en CD y dispositivo multimedia CD, pero no conozco su nivel de popularidad en este momento."

Mirage planta cara a los nipones

y lanza la Recreativa de Rise of the Robots

Que si es la primera recreativa diseñada y producida en Gran Bretaña. Que si se van a enterar los japoneses esos. Que si los americanos se las van a ver y desear para hacer frente al aluvión... **Mirage no se ha cortado un ápice a la hora de promocionar su máquina, poniendo en jaque al mercado internacional de recreativas.** Retando, que diría aquel.

Es obvio que la cosa tiene su importancia, pero ¡cómo las gastan los chicos de Chesire! (la base logística de Mirage). Es que no dejan títere con cabeza. Y como la apuesta no deja de ser arriesgada -por mucho que vengan en plan rompedor-, **han decidido ir a asegurar valiéndose de uno de los juegos más versionados de todos los tiempos.**

Rise of the Robots, no podía ser otro, quiere arreglar el desaguisado consolero que armó hace unos meses al dejarse ver en Super Nintendo y Mega Drive con 24 megas tan sosos como desarrapados y que, sin duda, supusieron una enorme desilusión para muchos que habían puesto todas sus ilusiones en él. ¿Que cómo van a conseguir lavar su imagen? Sigamos leyendo.

Con poco basta. Rise of the Robots fue pensado inicialmente para el PC y su CD Rom. El juego levantó tanta polvareda durante su largo desarrollo, que todo el mundo estaba pendiente de lo que Mirage hacía o dejaba de hacer. En cuanto los expertos europeos pudieron por fin meter los ojos en el proyecto, **la mitad alabó su rendering, movimientos e "intros", mientras la otra mitad criticaba sus movimientos insulsos y pensaba que todo sería una simple mascarada visual.**

El caso es que -críticas aparte-, la concepción del juego poseía indudablemente unas posibilidades enormes, por lo que **el grupo que se encarga del desarrollo de la máquina arcade optó por mantener las características principales de la versión original.**

Así, se ha conservado el rendering 3D, -aunque ahora es más manejable y fluido gracias a la aplicación de revolucionarias técnicas-, y se ha vuelto a trabajar sobre un procesador PC 486, una de las placas más potentes de cuantas existen. **El objetivo pasa por presentar un juego capaz de plantar cara a los gigantes de la industria, desde las placas de Sega a las polivalentes de SNK.**

El resultado es una recreativa espectacular que eleva a Rise of the Robots a otra dimensión. Encontraréis muchas características nuevas con respecto a lo visto en ordenadores y consolas. Pero para que vayáis abriendo boca, podemos adelantaros que **habrá 13 robots adicionales a los 7 que había anteriormente, que la cantidad de movimientos de cada protagonista ha sido aumentada considerablemente (más del doble que en la versión PC) y que existirá una opción versus que enfrentará a robot contra robot y añadirá además nuevos golpes especiales.**

En cuanto a la parte técnica os daréis de bruces con **una mayor definición gráfica en los androides, con una mayor velocidad en el planteamiento y un mayor número de secuencias peliculeras que, sin duda, atraerán al más pintado.**

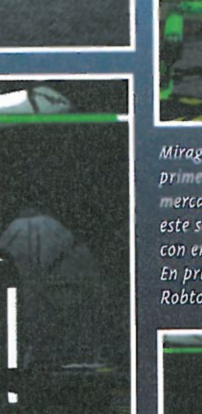
Rise of the Robots arcade aterriza en los salones británicos este mes. Suponemos que en breve llegará a España y aquí se tendrá que pelear con clásicos de la talla de Virtua Fighter 2, Tekken, Killer Instinct y otros monstruos cuyo territorio parece estar ya muy bien acotado.

> Y cuando los robots se sublevaron, el caos tomó forma. Y el pobre hombre, vulnerable en exceso, tuvo que enviar a su androide más cualificado para calmar la revolución. La cosa se saldó a tortas, por supuesto... Hablando de tortas, esperemos que la sangre no llegue al río cuando los nipones y yankees se enteren de que la primera recreativa "made in England" está ya en camino. La sublevación se llama Rise of the Robots y llega de la mano de Mirage.

La primera máquina arcade europea







Mirage ha roto todos los moldes al convertirse en la primera compañía europea en lanzar una recreativa al mercado. Para hacerles frente a los monstruos del género este sello británico ha recurrido a un título de renombre y con enormes potenciales gráficos y de jugabilidad.
En principio, el aspecto del nuevo y "cañero" Rise of the Robtos es absolutamente brutal.



UNAS PALABRITAS Y ALGUNOS NÚMEROS SOBRE LA MÁQUINA



No es tan espectacular como los diseños japoneses, pero hay que reconocer que la máquina promete.

El armario ha sido realizado por la empresa británica-no podía ser de otro modo-, ***Bell Fruit Manufacturing*** *en un tiempo absolutamente record. Y por si estáis interesados en haceros con una de estas "maquinitas", que sepáis que cuesta unas 3500 libras, algo más de* ***750.000 pesetas****... ¿Alucinados con el precio? Mejor no nos preguntéis a cuánto se suben las de Killer Instinct, Daytona Twin o Ridge Racer 2. Quedaríais estupefactos al descubrir las veces que hay que echar 200 pts para amortizarlas.*

Respecto a la fecha de su llegada a España, aún está en el aire. En la Gran Bretaña ya pueden jugar con los robots sublevados. Aquí habrá que ver qué deciden los peces gordos del recreativo nacional.



SOFTIM

Para programar juegos de Saturn

En una época en la que las compañías de software tienen la complicada tarea de sorprendernos cada día con sus creaciones, los programas de diseño gráfico están cobrando una importancia vital. Softimage 3-D es una de esas maravillas que permite convertir una simple figura geométrica en un complejo diseño que luego veremos incorporado a una película o a un videojuego. Quedaros con el nombre, Softimage 3-D, pues esta es la herramienta que Sega ha adoptado oficialmente para el tratamiento de imágenes en tres dimensiones en sus juegos para Saturn.



Los aficionados a los videojuegos estamos empezando realmente a entender del tema y ya empiezan a resultarnos familiares incluso nombres de **herramientas de programación** que hasta el momento eran coto privado para minoritarios sectores informáticos.

El revuelo producido por la llegada de las nuevas máquinas ha traído consigo no sólo que las grandes compañías comiencen a hacer público que cuentan con estos instrumentos para desarrollar sus juegos, sino que incluso presumen abiertamente de que el suyo -por supuesto-, es el mejor.

El caso más claro hasta el momento era el de **Nintendo**. Antes siquiera de revelar el nombre de su nueva máquina, ya había anunciado a los cuatro vientos su acuerdo con **Silicon Graphics**, la empresa responsable de las estaciones de trabajo más potentes en este campo. Pero ahí no acabó la cosa porque, poco tiempo después, la Gran N se encargó de que el mundo entero supiera que había elegido el programa **Alias** como herramienta gráfica oficial para todos su desarrolladores.

Pero ahora -¡cómo no!-, le ha tocado el turno a **Sega**, quien, para no ser menos que su más enconado rival, recientemente ha confirmado la elección del programa **Softimage 3-D** como instrumento oficial para el desarrollo de sus juegos para **Saturn**.

Softimage 3-D es un programa de la compañía **Microsoft**, líder mundial en software para ordenadores personales. Sus diferentes utilidades permiten al programador realizar todos los pasos necesarios para conseguir recrear imágenes en movimiento, desde el propio diseño del objeto hasta su animación en tiempo real. Además, la tecnología empleada por este programa permite realizar todas esas operaciones en un tiempo récord, contando, claro está, con la capacidad del desarrollador. Hablando más claro: con Softimage 3-D se pueden realizar auténticas virguerías gráficas que van a dejarnos completamente alucinados.

El caso es que cada vez vamos a oir más todos estos nombres asociados con los videojuegos, y no está de más que empecemos a ponernos ya al día. Para que luego nadie nos diga que lo nuestro es sólo jugar y jugar...

Softimage Toonz: anímame ese dibujo

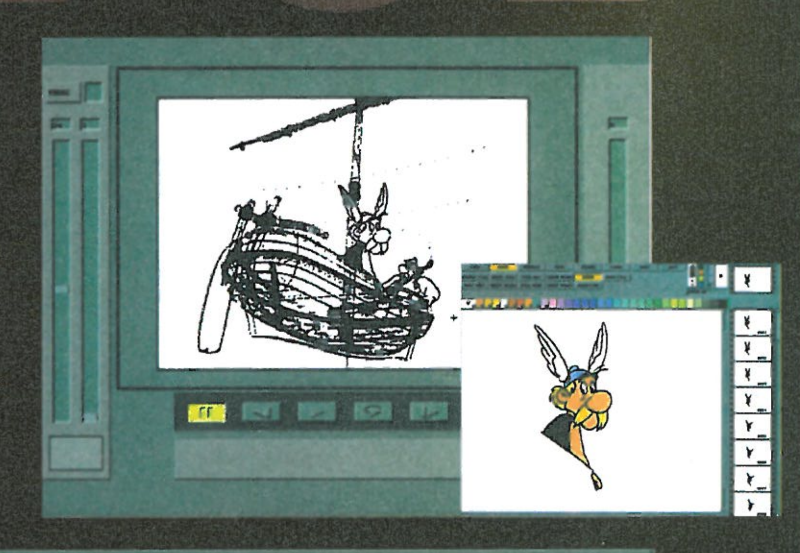
Softimage es un nombre que **lleva ya bastante tiempo unido al mundo del entretenimiento en sus diferentes facetas.**

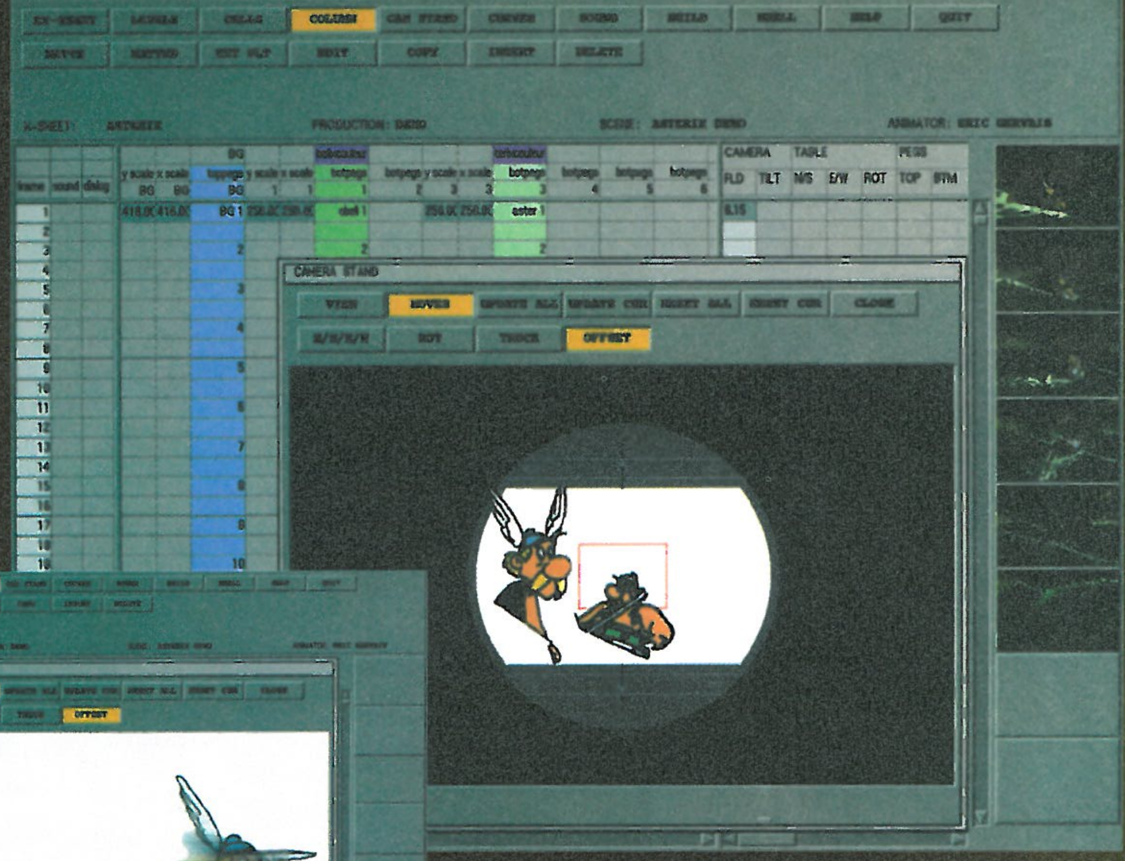
Y como uno de los ejemplos más recientes podemos tomar la realización de la película de dibujos animados **«Asterix in América»**, que ha sido desarrollada íntegramente con la herramienta **Softimage Toonz**, también perteneciente a la compañía **Microsoft**.

En las imágenes que os mostramos podéis ver algunos de los pasos que se han seguido para la realización de este film, que **será estrenado próximamente en Estados Unidos**.

Por cierto, y a modo de "anécdota", os diremos que si se os ha despertado la vena creativa, este tipo de herramientas pueden ser adquiridas por el módico precio de unos 3.000.000 pesetas... estación Silicon Graphics aparte, claro (calcularle mínimo otros 3.000.000 pesetas).

En fin, que scanners vídeos y demás, por unos 10 millones tendréis todo lo necesario para convertiros en auténticos profesionales de la animación.





Softimage Toonz permite efectuar con toda comodidad efectos tales como fundidos, desenfoques o simulaciones de movimiento, como bien podéis apreciar en las diferentes imágenes que os ofrecemos. Pero esto, sin duda, es tan sólo una pequeña muestra de lo que esta potente herramienta puede llegar a hacer. Pronto veremos los resultados.

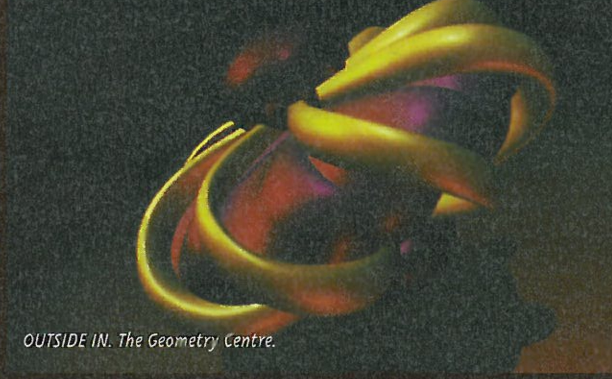
Estas pantallas corresponden al proceso de creación de la película «Asterix in America», producida por Extrafilm, (Berlin, 1994) y que será estrenada en breve en todo el mundo, demostrando que la alta tecnología también ha llegado al mundo de los dibujos animados.

Reportaje

SOFTIMAGE 3D en el Arte

L'OEIL DU CYCLONE. Farrah

Kurt Petrich


OUTSIDE IN. The Geometry Centre.

Sin duda, la aparición de este tipo de herramientas gráficas, ha provocado el nacimiento de un nuevo arte: la infografía, o lo que es lo mismo, la creación de imágenes mediante ordenador.

La importancia que está adquiriendo Softimage 3D en este terreno se puso de manifiesto en la última edición de Imagina, donde se presentaron numerosas creaciones desarrolladas con este programa. Aqui podéis contemplar algunas de ellas.


INSEKTORS. Renato/Georges Lacroix

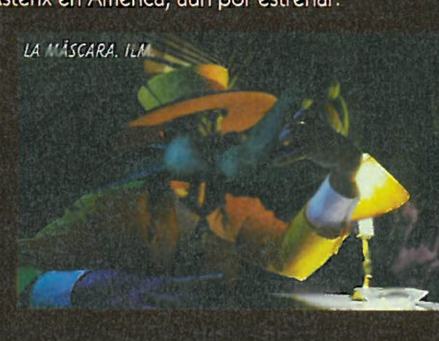
CLOCK. Edward Bakst

SOFTIMAGE 3D en el cine

Las posibilidades que la infografía le abre al mundo del cine son ilimitadas. Y ya estamos empezando a ver los primeros ejemplos. Softimage 3-D, por supuesto, también está a la vanguardia en este tema y es la responsable de los increíbles efectos especiales que hemos podido ver en La máscara o en Forrest Gump. Y en cuanto a la animación, dos buenos ejemplos: El Rey León y Asterix en América, aún por estrenar.

EL REY LEÓN. Walt Disney Feature Animation


ASTERIX IN AMERICA. Extrafilm.


LA MÁSCARA. ILM.


FORREST GUMP





ELECTRONIC ARTS

La relación entre Softimage y los videojuegos -y más concretamente con Sega-, no es reciente. De hecho, la compañía japonesa ya ha realizado con este programa varios trabajos para sus máquinas recreativas.

Sin embargo, es ahora cuando realmente podremos comenzar a comprobar los frutos de este nuevo "matrimonio", ya que el acuerdo alcanzado recientemente ha motivado por un lado que Softimage haya creado un paquete de programas especial para Saturn y por otro que Sega haya adquirido un número importante de licencias que incluirá en el pack oficial de desarrollo para dicha consola y que venderá a los grupos de programación independientes.

PSYGNOSIS

LOAD STAR. SCI Games.

SOFTIMAGE 3D en la publicidad

Aunque casi podría estar englobado dentro del apartado del cine, la verdad es que la publicidad merece una mención especial. Sin duda, la infografía es el arma perfecta para crear esos mundos tan maravillosos y esas imágenes tan impactantes con las que los publicistas tratan de convencernos para comprar tal o cual producto. Si las campañas de Shell o Smirnoff, no te han gustado, échale parte de la culpa a Softimage 3-D.

R/Greenberg Associates.

Lowe Howard-Spink

Topix Computer Graphics & Animation

Reportaje



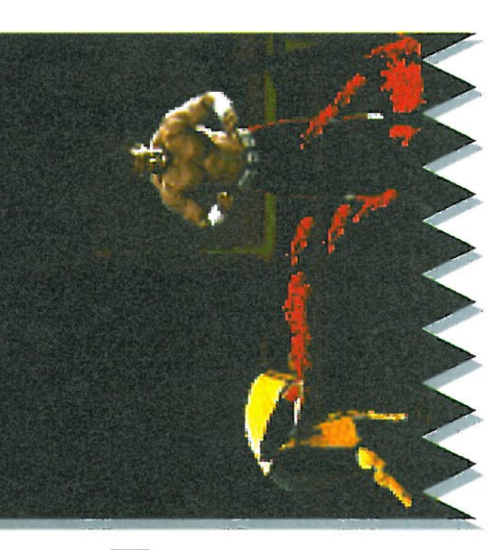
Todo el mundo los critica, pero son los títulos más vendidos...
Cientos de voces se alzan en su contra, pero las compañías no dejan de programarlos...
La polémica les rodea y todo el mundo habla de ellos con temor...
Estos son y esto es lo que se piensa de:
Los Videojuegos más Violentos.

Acción sin límites

La polémica sobre la violencia en los videojuegos, no es precisamente nueva. El debate se inició el mismo día en que el físico estadounidense William A. Higinbotham, inventó allá por los años 60 aquella revolucionaria maquinita que permitía "jugar al tenis" en una pequeña pantalla. Suponemos que lo recordaréis: un punto blanco y dos palotes a los lados... En él *"se golpea impunemente a una pelota indefensa"*, llegó a publicar un prestigioso diario británico de la época.

Pero la cosa no había hecho más que empezar.. Unos años más tarde el célebre "Comecocos" fue acusado de *"fomentar el canibalismo entre los menores, al mostrar a un extraño ser que devora cuanto se le pone por delante "*

Bueno.., en fin.., quizás estemos exagerado un poco, pero la verdad es que de un tiempo a esta parte se está creando un clima de confusión respecto al tema de la violencia en los videojuegos y nosotros, personalmente, pensamos que lo mejor es tomarse las cosas con un poco más de sentido del humor.



La polémica surge porque determinadas asociaciones protestan airadamente porque ven en los videojuegos un peligro potencial para la correcta educación de los niños.

Con esta afirmación, casi todos -aunque puntualizando determinados aspectos, como que no todos los videojuegos son violentos o que hablar de niños no tiene porqué significar necesariamente hablar de estúpidos-, podríamos estar más o menos de acuerdo.



Lo que ocurre es que, por mucho que le pese a cierta gente, muchos de los que jugamos con las consolas hace ya tiempo que pasamos esa etapa de formación de nuestra personalidad y vemos en los videojuegos un sistema más de divertimento absolutamente inofensivo.

Lo que sí resultaría muy positivo sin embargo, sería que de una vez por todas, en la carátula de cada CD o cartucho se especificara claramente el contenido de ese juego y la edad para la que está recomendado. Así se evitaría cualquier confusión y el comprador sabría exactamente qué producto está adquiriendo. De esta forma, por tanto, no habría lugar para las quejas posteriores.

Una vez aclarados todos estos puntos y avisando que el contenido de las siguientes páginas "podría herir la sensibilidad de algunos espectadores", pasemos a ver cuáles son los títulos más violentos que rondan hoy en día por las diferentes consolas.

El reportaje lo veréis salpicado de una serie de opiniones con respecto a la pregunta: ¿Crees que existe demasiada violencia en los videojuegos?.

Especiales para justicieros urbanos

¿Consideras a Charles Bronson tu actor favorito?. ¿Fue Harry el Sucio el héroe de tu adolescencia?. ¿Adornas tu habitación con posters de Chuck Norris?. Si has respondido "Sí" a las tres preguntas, sin duda que juegos están hechos para ti.

• **Crime Patrol** (3DO): Para amantes del gatillo fácil. Eres un duro policía de Los Angeles , de esos a los que asignan las misiones más peligrosas. No seas tacaño con las balas, pero mucho cuidado con acertar a los rehenes.

• **Mad Dog Mc Cree** (3DO): lo mismo pero en versión del oeste. Versión de una popularísima recreativa.

• **Super Spy** (Neo Geo CD): Todo un arsenal de armas blancas y de fuego a tu disposición: porras eléctricas, puños americanos, pistolas, machetes... Sólo para los muy duros.



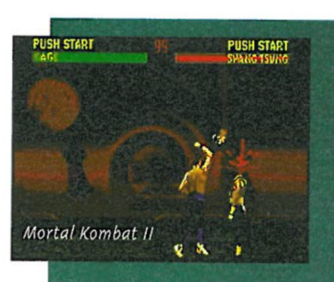
Crime Patrol · *Mad Dog Mac Cree* · *Crime Patrol* · *Mad Dog Mc Gree* · *Spy* · *Spy*

"Generalizar suele ser malo en todo. Decir que el videojuego es violento sería como decir que el cine, los libros o los juguetes son también violentos.
Lo que hay es un desconocimiento profundo de este mercado. Si analizamos los juegos que han ido apareciendo para estas consolas, nos encontramos que entre aventuras, deportes, plataformas, educativos, películas, en el apartado que podríamos denominar violentos hay muchos menos que en cualquiera de las que he citado antes."

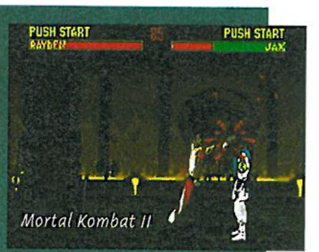
***Beatriz Doval**, Product Manager de Arcadia Software*

"El boom del mercado de los videojuegos y el desconocimiento que ha existido en torno a este tema han originado mitos como la violencia, la adicción, la epilepsia... El paso del tiempo ha permitido desarrollar un mayor conocimiento de los videojuegos por los agentes de la sociedad, lo que ha contribuido a desmitificar miedos infundados y a asumir que el videojuego no es más que una opción de ocio y que el producto no conlleva ningún riesgo en sí, sino que como todas las cosas, e incluyo cine, televisión, música...,lo que hay que saber es hacer un buen uso de ellas."

***Begoña Sanz**, directora de marketing de Sega España*



Mortal Kombat II



Mortal Kombat II



Road Rash



Road Rash



Samurai Shodown



Road Rash

Dicen los sociólogos que nuestra sociedad es cada día más competitiva. El triunfo se ha convertido en nuestra motivación esencial y los perdedores no suelen pasarlo bien. Algunos videojuegos reflejan bien este asunto:

• **Road Rash** (3DO): Un juego de carreras en el que si no quedas primero podrás asistir a unas divertidas animaciones: tu chica se ha ido con un barbudo motorista, y entre los dos te darán una soberana paliza, o quizás caigas sobre el asfalto y una Harley Davidson te pase por encima. O quizá unos borrachos te rompan una botella en la cabeza o...

• **Samurai Shodown** (Neo Geo CD, Mega Drive): Un juego de lucha donde el perdedor suele acabar partido por la mitad. Así que, esmérate.

• **Mortal Kombat II**: Nada que no se haya repetido cien veces. Fatalities de todos los gustos a cual más salvaje.

El "castigo" para los perdedores

Una visión "subjetiva" de las cosas

Esta modalidad tuvo su origen en PC. La pantalla nos presenta una vista subjetiva frente a la cual desfilan todo tipo de enemigos. Nada mejor para subirnos la adrenalina.

• **Wolfenstein 3D** (Super Nintendo). Un clásico que revolucionó el mercado de PC pero que en consola no ha llegado a cuajar. Introdúcete en un castillo Nazi y mándales recuerdos de Schindler.

• **Doom** (Mega 32X): Más de lo mismo, y mucho mejor. Nuevos niveles, enemigos monstruosos, pasadizos secretos... un juego aterrador.

• **Zero Tolerance** (Mega Drive): Una versión de los anteriores, en versión futurista. Algo discretillo, pero entretenido.


Doom

Zero Tolerance

Wolfenstein 3D


Wolfenstein 3D

"Creo que desde siempre los niños se han entretenido con juegos de guerra.
Hoy en día los videojuegos de lucha/violencia son simplemente eso, un juego de guerra, y deberíamos considerarlo como tal.
No obstante, en algunos casos deberíamos recordar a quienes van dirigidos estos juegos."

***Sofia Amar**, Product Manager en Columbia Tri Star*

"En primer lugar he de decir que siempre me han gustado los juegos de "violencia", especialmente los matamarcianos y los juegos de lucha como Street Fighter 2 o, recientemente, Tohshinden para PlayStation.
Mi opinión es que este tipo de juegos no se debe trata de una forma diferente a la de cualquier otro: su misión consiste fundamentalmente en hacernos pasar un buen rato, y no encuentro ninguna connotación negativa en ellos.
No creo que estos juegos puedan incitar a la violencia en la vida real, puesto que queda claro que plantean situaciones y presentan personajes lejanos a la realidad.
Sin embargo, encuentro positivo que se indique en los juegos la edad recomendada para su uso.»

***Pablo Crespo**, dueño de Centro Mail*


Demolition Man

Demolition Man

True Lies

Warlock

Robocop

En Hollywood no tienen un pelo de tontos

En Hollywood no tienen un pelo de tontos. Y si el negocio de las películas de acción es bastante boyante, ¿porqué no trasladar las aventuras de Stallone y Schwarzenegger al mundo de los cartuchos?. Dicho y hecho. Por cierto, ¿para cuando las versiones de Pulp Fiction o Asesinos Natos?.

• **True Lies** (Super Nintendo, MegaDrive): No se puede calificar de excesivamente duro, excepto por el detalle de las llamativas manchas de sangre que aparecen en el cuerpo de los tiroteados. Pero sentido del humor no le falta. Por ejemplo, cada vez que por error nos carguemos a un civil, nuestros superiores nos reprenderán con frases como : "Ten más cuidado, estamos en año electoral y ese camarero tenía pinta de ser republicano".

• **Demolition Man** (3DO): Incluye secuencias reales de la película. Por otra parte, el juego en sí no decepcionará a los amantes del tiroteo y la sangre a raudales.

• **Warlock** (Mega Drive, Super Nintendo): Basado en una película protagonizada por Julian Sands (Una habitación con vistas) que obtuvo cierto éxito hace algunos añitos, incluye algunas desagradables secuencias de descomposición cada vez que nos cargamos algún enemigo. Poco más.

"Creemos, como formadores de opinión, que cada vez es mayor la apelación a conductas nerviosas y violentas por parte de los nuevos videojuegos, en los que se mezclan sangre, violencia y motivos bélicos.
El abuso de este tipo de juegos puede degenerar en el aislamiento del niño y en la adquisición de un patrón de conducta violenta en el niño".

Juan del Real, presidente de la Organización de Consumidores y Usuarios (OCU)



Los fanáticos de Godzilla que disfrutaron con el destrozo de cientos de ciudades japonesas, los que guardan en lugar destacado de su videoteca a "King Kong" o quienes alucinan con Alien o Depredador también pueden pasar un buen rato "haciendo el monstruo" con su consola.

• **King of Monster** (Mega Drive, Super Nintendo, Neo Geo CD). Enfrentamiento entre todo tipo de superbichos en un ring muy original: Tokyo. Puedes utilizar un rascacielos como escudo, lanzar autobuses contra la cabeza del rival, o cargarte un puente sólo porque te apetece. Original, aunque no demasiado jugable.

• **Alien vs. Predator** (Jaguar). Sencillamente genial. Puedes elegir a Alien, al Depredador, o a un intrépido marine y aventurarte con cualquiera de ellos por peligrosos laberintos. Tres juegos en uno, a cual más alucinante, demostrando las verdaderas posibilidades de la Jaguar.

Monstruos destructivos

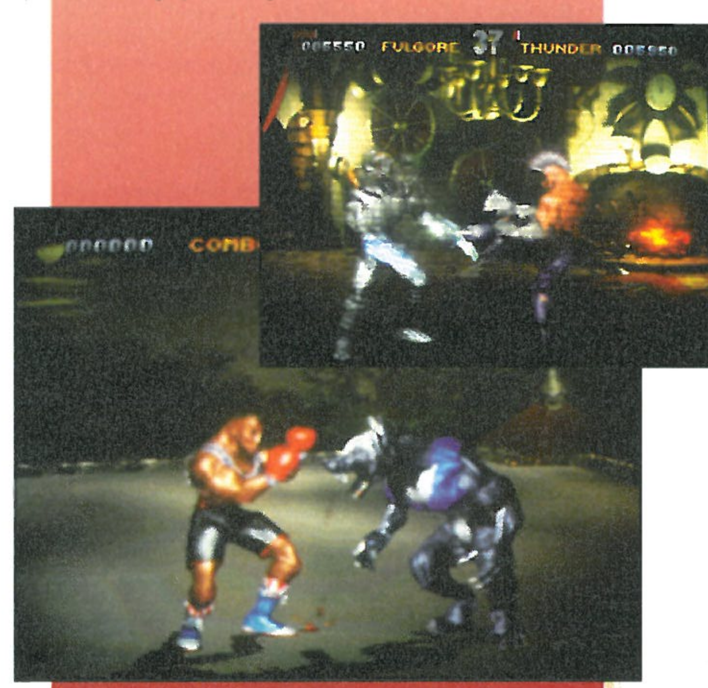
Killer Instinct. Nintendo no se corta

ULTRA 64, el ingenio con el que Nintendo pretende dar un golpe de efecto en la actual pugna por la supremacía en el terreno de las plataformas de videojuegos, ya tiene los primeros títulos en la calle, al menos en su versión recreativa.

Y parece que uno de ellos va a suponer a la acción lo que Super Mario a los juegos de plataformas. "Killer Instinct" no sólo va a hacer honor a su nombre (traducirlo y veréis que suena un poco durillo), sino que gracias a las modernas tecnologías empleadas en su desarrollo puede convertirse en el juego de lucha más alucinante jamás creado.

Pero lo más destacado sobre este tema es que con este juego Nintendo ha roto su política anterior. Desde siempre la Gran N había sido de la opinión de que sus juegos no debían ser demasiado "agresivos". Pero, sin duda, han debido darse cuenta -como muchos otros-, que precisamente en este género se encuentra uno de los mayores filones.

Habrá que esperar a la versión doméstica, pero es de esperar que se mantenga fiel al original.



"Creo que los juegos son divertidos y que me da igual si hay o no violencia. Sonic y Tails, Mario y Yoshi, no son juegos violentos, de tiros y eso, y me gustan un montón. Mortal Kombat también me gusta, sobre todo cuando hacen las llaves especiales, pòrque sale sangre y esas cosas."

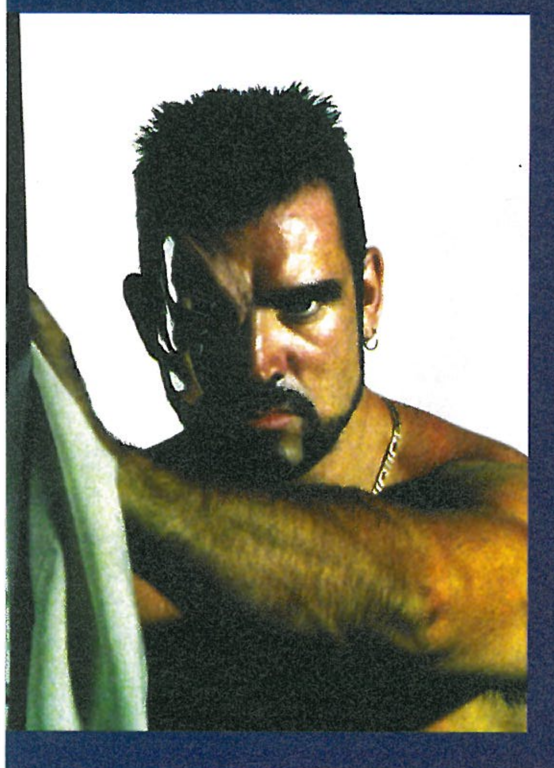
Paco Marín, 11 años y feliz poseedor de una Mega Drive y ventitantos juegos.

"Violento: Que se realiza con ímpetu y fuerza"
Diccionario Actual de la Lengua Española



Mortal Kombat

Llega el gran combate místico



Los personajes de este cartucho y la historia que servía de pretexto para sus combates, han saltado de los chips al celuloide para probar fortuna en un ambicioso proyecto cinematográfico.

Pero para que una película arrase en las salas y consiga saborear las mieles del éxito, necesita mucho más que un buen antecedente en forma de videojuego. Necesita un guión consistente, unos actores adecuados y una dirección correcta.

Precisamente esta última parte ha recaído en Paul Anderson, bajo cuya batuta se ha orquestado una historia que gira en torno a la eterna confrontación entre el Bien y el Mal, mezclando personajes humanos y sobrenaturales.

En la película, Christopher Lambert será Rayden, convertido en el Dios del Trueno y guía espiritual de Liu Kan (interpretado por Robin Shou), Sonia Blade (Bridgette Wilson) y Johnny Cage (Linden Ashby), los tres luchadores destinados a enfrentarse al Príncipe de la Tinieblas, Shang Tsung, que reina en Outworld.

Kang y sus dos compañeros afrontarán su aventura con una aliada de excepción: la princesa Kitana, heredera legítima del trono de Outworld y prisionera del tirano Tsung, a la que da vida la ex-chica Bond, Talisa Soto.

Los decorados de la película se han creado de acuerdo con los que aparecían en el juego y, por supuesto, habrá muchos y muy buenos efectos especiales. Por ejemplo, el personaje de Reptile esta totalmente generado por ordenador y los cuatro brazos de Goro prometen ser de lo más sofisticado que hemos visto hasta el momento en una pantalla. Y es que detrás de los FX y las criaturas de Mortal Kombat andan profesionales de la talla de Tom Woodruff y Alec Guillis, -que ya dieron vida a las criaturas extraterrestres de Alien-, o Alison Savitch que trabajó en Terminator 2, Dracula y La Sombra.

Como veis, no se ha descuidado ningún detalle para ofrecer una excelente película que no desmerezca la fama de esta saga. Por algo la productora de la película es New Line, la misma que produjo La Máscara.

En Japón no se habla de otra cosa: Sega ha adquirido los derechos para Saturn de «Justino, un asesino de la tercera edad». Todo un bombazo

Double Dragon

Los gemelos golpean de verdad



Double Dragon, el juego

A mediados de los 80 aparecían en las recreativas Jimmy y Billy Lee, que se hacían con el favor de los jugadores de medio mundo. No tardaron en visitar los soportes de Nintendo con considerable éxito. Es en esta compañía donde han realizado la mayoría de sus apariciones, ya que sus actuaciones en Mega Drive, escasas por cierto, han pasado con más pena que gloria. Double Dragon, the Shadow Falls para Super Nintendo y Battletoads & Double Dragon para SN y GB han sido los últimos juegos de los hermanos Lee aparecidos en España.

Billy y Jimmy Lee cobrarán vida en el cine gracias a la película Double Dragon, una historia que nos trasladará a Los Angeles del 2007, una cuidad devastada y rebautizada como New Angeles, que se ha convertido en el refugio de los gansters y el paraíso de las drogas.

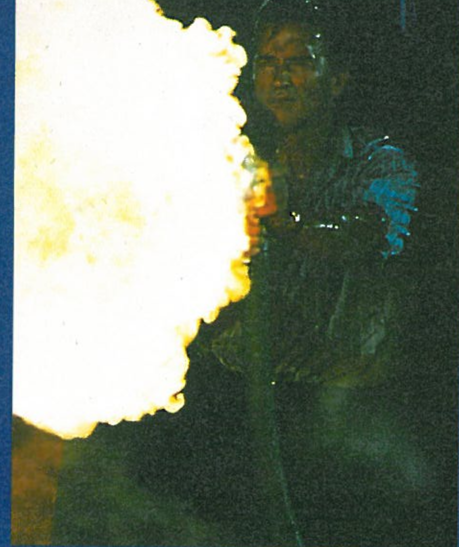
Allí, Jimmy y Billy Lee tendrán que competir con Koga Shuko, al que da vida Robert Patrick -el T1000 de la segunda parte de Terminator- para conseguir la mitad de un medallón que otorga el poder de conquistar el mundo.

Los responsables de la película han pretendido reflejar la plástica del videojuego, creado unos asombrosos decorados entre los que destaca un gigantesco mural pintado especialmente para el filme por artistas del graffiti.

Por supuesto no faltará una chica escultural en la película, Kristina Malandro en el papel de Lash, toda una experta a la hora de usar el látigo. Y es que Malandro ha contado con un profesor de auténtico lujo: Anthony DeLongis, el mismo que inició en este arte a Michelle Pfeiffer su papel de Catwoman en Batman Returns.

El director, Jim Yukich.







True Lies

Schwarzenegger se pone en alquiler

Tras parodiarse a sí mismo, con no demasiado éxito, en El último gan héroe, Arnold Schwarzenegger necesitaba un vehículo que le permitiera lucirse y recuperar el favor del público como su "cachas" favorito. Lo encontró en la película de James Cameron, Mentiras Arriesgadas.

Habituado a las películas de acción como ya había demostrado en los dos «terminators», en Aliens, El Regreso y en Abyss, Cameron tomó el film francés Dos espías en mi cama y lo convirtió en una comedia de espionaje plagada de efectos especiales.

En ella, Harry Tasker, o Arnie, como prefiráis, además de mentir como un bellaco a su confiada esposa Jamie Lee Curtis, se las veía con una organización terrorista y unas cabezas de misiles nucleares.

Schwarzenegger ponía la acción, Jamie Lee Curtis la parte erótico-festiva y Digital Domain -empresa del propio Cameron- los efectos especiales que permitían al protagonista pilotar un Harrier sobre Miami.

Todo esto ocurría en una película con un presupuesto de 120 millones de dólares que ahora CIC saca al mercado del video de alquiler.







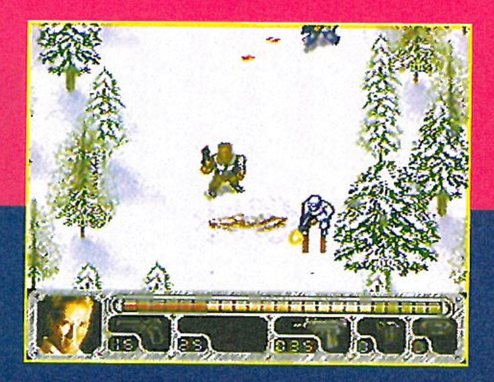


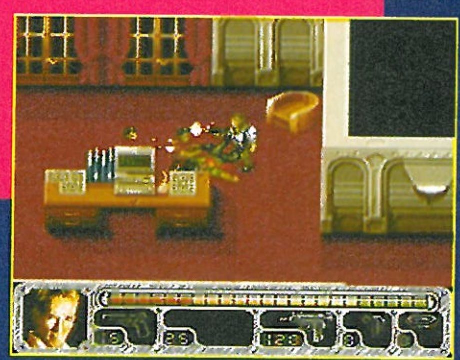


True Lies, el juego

Acción, acción y más acción. Esa es la esencia del juego Acclaim. Un cartucho que os meterá de lleno en una aventura de película. Y es que el juego, en sus versiones para **Mega Drive** *y* **Super Nintendo***, sigue la base argumental del largometraje Mentiras Arriesgadas y, además, cuenta con escenas digitalizadas del film para meternos en situación. Gráficos perfectamente definidos, extensísimos mapeados y contundentes efectos especiales son algunos de los ingredientes de este True Lies que no debeis perderos si queréis acción. De momento ya está disponible la versión para Super Nintendo, aunque la correspondiente para Mega Drive se hará de rogar y tardará un mes más en aparecer en nuestro país.*







Hace algunas semanas se supo que Philips iba a versionar El Cuervo para su CDi. Nos han llegado noticias de que el desarrollo está muy avanzado y que el juego promete cantidad de escenas en vídeo digital extraídas directamente del film.



SeaQuest

La marina te llama

El submarino más sofisticado de la UEO (United Earth Oceans) te reclama para que entres a formar parte de su tripulación. Si te atrae la idea, te diremos que viajarás en una nave destinada a salvaguardar la paz entre las nuevas colonias submarinas y a investigar los fondos acuáticos, como queda patente en la interesante serie televisiva de Steven Spielberg que TVE 1 está emitiendo actualmente.

SeaQuest, el juego, toma el embrión de esta serie para desarrollar una apasionante aventura en las profundidades oceánicas de **Super Nintendo**.

En ella serás un marinero de segunda clase con aspiraciones de llegar a almirante. Claro que para ascender tantos escalafones tendrás que solventar previamente diferentes misiones que demuestren tu valía: rescate de cargamentos, reparación de petroleros o enfrentamientos con piratas.

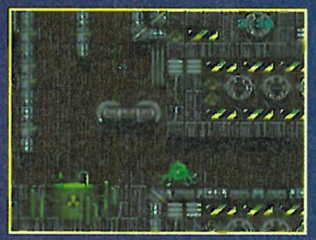
Para ello contarás con un equipo operativo de cinco naves y la colaboración del delfín Darwin.

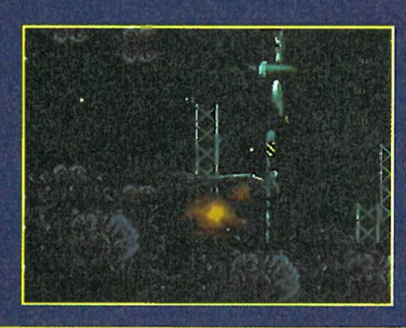
Como ves, habrá muchas similitudes con la serie de Spielberg en este cartucho que Malibu Games ha programado para THQ en 16 megas repletos de fondos marinos en los que una excelente banda sonora banda sonora que te "sumergirá" de lleno.



THQ nos presenta la versión para Super Nintendo de la serie más de moda en la televisión española, SeaQuest. En ella, viviremos una auténtica odisea en el fondo del mar.









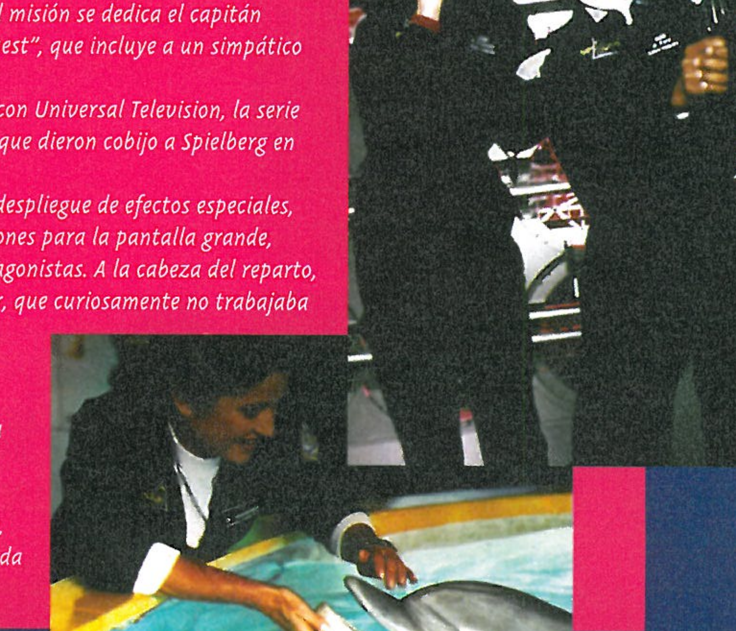
SeaQuest: los vigilantes del fondo del mar

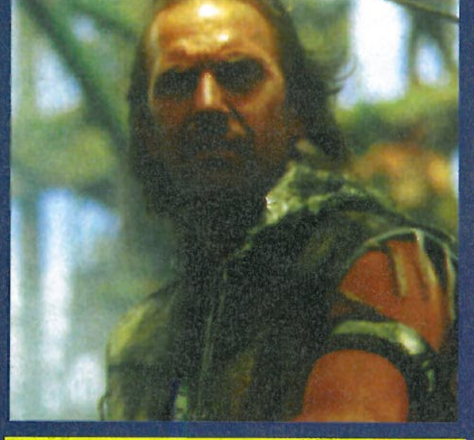
Es la última producción de Steven Spielberg para televisión, que en nuestro país emite la Primera de TVE. Una serie de 22 capítulos, de una hora de duración que se desarrolla a bordo del revolucionario submarino que da nombre a la serie, el "SeaQuest".

Nos situamos en el año 2018, con la mayor parte de la superficie del planeta cubierta por el agua y todo un mundo subacuático por descubrir y defender. A esa difícil misión se dedica el capitán Nathan Bridger y el resto de la cualificada tripulación del "SeaQuest", que incluye a un simpático delfín llamado Darwin.

Producida por Amblin (la productora de Spielberg) en asociación con Universal Television, la serie se ha rodado en Universal City Studios de Hollywood, los mismos que dieron cobijo a Spielberg en 1975 para rodar "Tiburón".

Aunque una de las grandes bazas de "SeaQuest" es el asombroso despliegue de efectos especiales, algo que hasta ahora parecía destinado sólo a las súper producciones para la pantalla grande, tampoco se han descuidado detalles a la hora de elegir a los protagonistas. A la cabeza del reparto, asumiendo el papel del capitán Bridger, está el actor Roy Scheider, que curiosamente no trabajaba con Spielberg desde la ya mencionada "Tiburón". Junto a él, Stephanie Beacham como la doctora Kristin Westphalen, Stacy Haiduk como la teniente de navío Katherine Hitchcock o John Franklin en el papel del comandante Jonathan Ford. Además se ha contado con el doctor Robert Ballard, un renombrado científico y oceanógrafo, como asesor para la serie. Aunque "SeaQuest" no alcanzó los resultados esperados en su emisión en Estados Unidos, lo cierto es que Spielberg ya ha firmado la realización de la segunda parte, así como una nueva serie que tendrá por título "Earth".





Waterworld

Costner con el agua al cuello

Waterworld, el juego

Ocean ha conseguido los derechos para realizar el juego correspondiente a la película Waterworld, protagonizada por Kevin Costner. La compañía británica está trabajando a marchas forzadas para tener el juego en el momento del estreno de la película, es decir, para finales de verano. De esta forma, está previsto que la producción más cara de la historia de cine norteamericano vea luz en sus versiones consoleras para **Super Nintendo, Mega Drive y Game Boy** *cuando pasen los calores veraniegos.*

Tras haber trabajado juntos en Rapa Nui, Kevin Costner y Kevin Reynolds repiten como tándem de la industria cinematográfica. El nuevo proyecto en el que están embarcados se llama Waterworld y es un thriller futurista protagonizado por el primer Kevin y dirigido por el segundo.

La película, que está siendo rodada en estudio y en escenarios naturales bajo el más absoluto secreto, cuenta con el honor de ser la producción más cara de la historia del cine americano con un presupuesto que ronda los 150 millones de dólares (unos 20.250 millones de pesetas).

A pesar de que Kevin Costner ha apostado fuerte por Waterworld, donde interpreta a una criatura semi-anfibia en una aventura de ciencia ficción, las malas lenguas ya apuntan que la película puede suponer un batacazo de taquilla para su protagonista. Muchos ya la llaman "La puerta de Costner" en referencia a la película de Michael Cimino La Puerta del Cielo, el fracaso más estruendoso de una súper producción hasta el momento.

¡Los hay con mala leche!

Recortes

• Para recrear la voz de Carlo Brosci, un famoso «castrato» del siglo XVII, en la película «Farinelli» se han mezclado mediante sofisticadas técnicas de ordenador las voces del contra-tenor Derek Lee Ragin y la soprano Ewa Mallas Godlewska.

• La tecnología digital terminará convirtiendo en Humphrey Bogart al protagonista del capítulo de «Cuentos Asombrosos» que dirigirá Robert Zemeckis. Paralelamente este diretor, cuyo último trabajo ha sido «Forrest Gump», ha expresado su temor de que estos avances no siempre se utilicen para fines correctos.

• Jim Henson Productions ha puesto en marcha una división especial, Jim Henson Interactive, que se centrará en el mercado de los videojuegos.

• Steven Spielberg, Kevin Costner, Tom Cruise y Sylvester Stallone, a través de su agencia Creative Artist Agency, han entrado en el negocio de una televisión por cable que ofrecerá videos, videojuegos y programas interectivos.

• A Kylie Minogue le hicieron unos discretos retoques por ordenador para disimular su desnudo frontal en el video «Put Yourself In My Place».

• Está previsto que en 1997 esté lista «La «nueva» Guerra de las Galaxias», una revisión de la película de 1977 a la que se realizarán modificaciones utilizando el ordenador.

• Terror, intriga, muchos efectos especiales e imágenes en 3D se mezclan en "Wild Palms", la serie que Oliver Stone ha realizado para TV. Basada en el cómic "Details", está protagonizada por Angie Dickinson, Dana Delany, James Belushi y Kim Catrall. Antena 3 TV ha obtenido los derechos para su emisión en España

The Mask

El dibujo animado cobra vida

Gene Kelly bailaba con Tom y Jerry en Levando Anclas y Bob Hopkins cruzaba la frontera entre el mundo real y el de los dibus en ¿Quién engañó a Roger Rabbit?, pero sólo Jim Carrey puede presumir de ser el primer dibujo animado de carne y hueso.

La Máscara de Chuck Russell consiguió este prodigio poniendo la tecnología digital de IL&M al servicio de una historia con aires de cómic. Jim Carrey encontró en el tímido banquero Stanley Ipkiss al personaje perfecto para dejar constancia de su vis cómica y, de paso, rendir un homenaje a los cortos de Tex Avery y a los "cartoons" de la Warner.

Porque, si bien Ipkiss es tímido y apocado, su alter ego de cara verde es un burlón elástico capaz de vacilar al más pintado. Todos los problemas que Stanley tiene para acercarse a Tina Carlyle, -la explosiva novia del gángster-, desaparecen cuando se convierte en La Máscara. (Claro que en el fondo entendemos que a Ipkiss le impusiera una belleza como Cameron Díaz, la top model que debutaba en el cine en el papel de Tina).

La película de la productora New Line se basaba en los cómics de la editorial Dark Horse y fue precisamente el responsable de la misma, Mike Richarson, quién tuvo la feliz idea de trasladarla al celuloide.





La Máscara, el juego

Los chicos de THQ se percataron de que esto de La Máscara podía dar mucho juego. Y sin pensárselo dos veces se lanzaron a preparar un cartucho para **Mega Drive** *y* **Super Nintendo** *(con 16 y 12 megas respectivamente). Aunque el juego no llegará a nuestro país hasta la primavera, os podemos adelantar que las dos versiones las ha programado Black Pearl Software, que constará de siete niveles, que derrochará sentido del humor y que tendrá sorprendentes morphings basados en los efectos especiales que IL&M creó para la película. Muy prometedor.*

Judge Dredd

El justiciero ha llegado a la ciudad

El juego

El mes pasado estrenábamos esta sección hablándoos, entre otras novedades, de Judge Dreed, la próxima aparición de Sylvester Stallone en el cine.

También os ofrecíamos unos breves apuntes de lo que sería el juego nacido a raíz de la película. Pues bien, el cartucho ya ha llegado a nuestras manos y estamos en condiciones de ofreceros una visión más profunda de lo que Acclaim ha conseguido con este popular personaje.

Los cómics de la editorial Valiant y la película -que Stallone protagoniza junto con Armand Assante, Diane Lane y Max von Sydow- son las dos fuentes en las que Acclaim se ha basado a la hora de establecer el hilo argumental de esta aventura que combina con brillantez acción y plataformas. Todo para poneros en bandeja una aventura futurista en la que vosotros seréis la ley. Sí, porque con Judge Dredd viajaréis en el tiempo hasta el tercer milenio, exactamente al año 2205. Una época en la que el mundo está dividido en Mega Ciudades y gobernado por jueces, que son a la vez jurados y ejecutores de la justicia.



Bueno, pues en este ambiente tendremos que desenvolvernos en el papel del más temido por todos los maleantes, el Juez Garz.., digo, el Juez Dredd, para enfrentarnos al antagonista de turno, recién escapado de prisión: Rico.

Todo esto lo haremos a lo largo de 14 fases, la mitad basadas en la película y la mitad inspiradas en el cómic, en las que encontraremos digitalizaciones, morphins de los personajes, así como escenarios basados en los que aparecen en la película que, además, nos permitirán hacer eso que está tan de moda: interactuar.

Judge Dredd será una auténtica bomba de 16 megas que estallará en **Super Nintendo** *y* **Mega Drive**. *En breve también lo hará en las portátiles* **Game Boy** *y* **Game Gear**.
























BARCELONA — PLAÇA CATALUNYA · BARCELONA — PLAÇA SANTS · BILBAO · BUENOS AIRES · BURGOS · MADRID — Atocha

MADRID — SOL · Coslada MADRID · Móstoles MADRID · Torrejón MADRID · Tres Cantos MADRID · Fuengirola MALAGA · Palma de Mallorca · MURCIA · PAMPLONA · SALAMANCA · SEVILLA

Sta Cruz de TENERIFE — SABINO BERTHELOT, 4

VALENCIA — PINTOR BENEDITO

VIGO — PLAZA DE LA PRINCESA

ZARAGOZA — CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA PLANTA 1

ZARAGOZA — ANTONIO (SECTOR DELICIAS)

Alcalá de Henares — C. MAYOR (NUEVO CENTRO)

Alcobendas — C. CONSTITUCION, 15 CENTRO COMERCIAL (NUEVO CENTRO)

BARCELONA — GLORIES — CENTRE COM. BARCELONA GLORIES, DIAGONAL. TEL: 412 63 10 (NUEVO CENTRO)

LAS PALMAS — PRESIDENTE ALVEAR, 3 (NUEVO CENTRO)

GRANADA — MARTINEZ CAMPOS, 11 ESQUINA RECOGIDAS (NUEVO CENTRO)

LA CORUÑA — DONANTES DE SANGRE, 1 (NUEVO CENTRO)

902 171 819
FAX: (91) 380 34 49

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H.
SABADOS DE 10,30 A14 H.

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO **POR SOLO 500 PTS.**

SERVIPACK TRANSPORTE URGENTE

- PLAZO ENTREGA APROX. 2-3 DIAS LABORALES
- SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS.
- PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS.
- SOLO PENINSULA

ENVIO POR CORREO **300 PTS.**





Entra en la nueva dimensión del Videojuego

SEGA SATURN



99.990



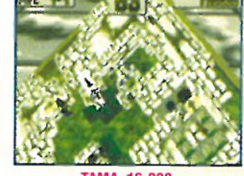

CLOCKWORK KNIGHT 14.990

VIRTUA FIGHTER 14.990

GOTHA 16.990
MYST 16.990



GALE RACER 14.990

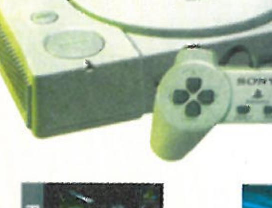


TAMA 16.990



VICTORY GOAL 14.990

PlayStation



114.900

COSMIC RACE 18.990



CYBER SLED 19.990

KILEAK THE BLOOD 16.990

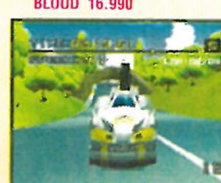
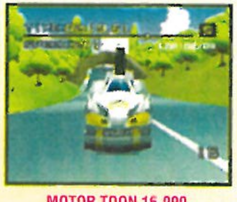
RAIDEN PROJET 19.990



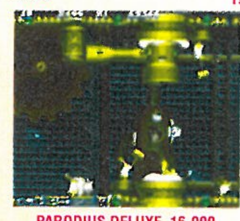
RIDGE RACER 19.990



TOH SHIN DEN 19.990

MOTOR TOON 16.990




PARODIUS DELUXE 16.990

A-IV EVOLUTION	21.990
CRIME CRACKERS	16.990
KING'S FIELD	16.990
MAH JOHNG	16.990
NEKETSU FAMILY	17.990
TAMA	16.990
TWIMBEE PUZZLE	16.990

3DO



99.990



BATTLECHESS 8.990

FIFA INTER. SOCCER 9.990

DEMOLITION MAN 7.990



MEGARACE 9.490



NEED FOR SPEED 9.990



REBEL ASSAULT 9.990

SUPER WING COMMANDER 8.990



SAMURAI SHODOWN 8.990

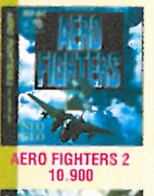


DRAGON'S LAIR 7.990



THEME PARK 9.990

NEO·GEO CD



AERO FIGHTERS 2 10.900

FATAL FURY 9.700



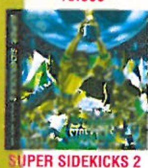
84.900



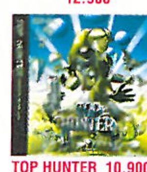
SAMURAI SHODOWN 10.900



THE KING OF FIGHTERS '94 12.900



SUPER SIDEKICKS 2 10.900



TOP HUNTER 10.900

ART OF FIGHTING	10.400
ART OF FIGHTING 2	10.900
BASEBALL STARS II	9.700
FATAL FURY 2	10.400
FATAL FURY SPECIAL	10.900
KARNOV'S REVENGE	11.600
KING OF THE MONSTERS 2	9.700
NAM 1975	9.400
NINJA COMBAT	11.600
PUZZLED	9.400
SAMURAI SHODOWN 2	13.900
THE SUPER SPY	9.400
TOP PLAYER'S GOLF	9.400
WORLD HEROES 2 JET	11.600

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

ESTOS PRECIOS PUEDEN VARIAR SIN PREVIO AVISO



El equipo receptor Satellaview, al completo. Aspecto compacto, diseño esmerado y una intención loca por desarrollar nuevos engendros que vuelvan a colocar a Nintendo en el sitio que merece. La clave está en jugar desde lejos. El futuro pedirá a los grandes que nos conecten con ¿el más allá?

Con un satélite y algo de imaginación se puede hacer desde la televisión de Wayne hasta la MTV, pasando por un canal dedicado exclusivamente a los videojuegos capaz de emitir demos, trucos e información codificada hacia vuestra consola. Nintendo ha decidido que en las

NINTENDO CLAMA POR SU PEQUEÑO TROZO DE CIELO

ondas está el futuro y no ha tardado ni un año en poner en funcionamiento Satellaview, un canal vía satélite cuya programación está dedicada a los videojuegos... de los que se juegan. Ya nos entendéis.

Se coloca en la parte inferior de la Super, tiene una forma muy parecida a lo que se proyectó como CD Rom y hace las veces de estación receptora de ondas. Vamos, que decodifica la información que proviene del satélite.

Jugar desde la distancia

Televisión y teléfono decantan la nueva forma de juego que puede imponerse en el futuro. Los usuarios demandan más participación y más comodidad, y esas pueden ser las claves para que esta historia pase de estar de moda a ser una realidad absoluta.

Primero fue el teléfono. La llegada de modems (Catapult X-Band, The Edge de At&T) capaces de enlazar partidas tanto en Mega Drive como en Super Nintendo de gentes que juegan a muchos kilómetros de distancia, está creando tanta adicción que parece que a nadie le importa la cantidad de dinero (a veces demasiado alta) que hay que pagar por ello.

En Estados Unidos -como siempre-, lo tienen mucho más fácil. Allí no cuestan nada las llamadas locales y el precio por el resto es francamente irrisorio. Y ahora nos enfrentamos a una televisión mucho más personalizada.

El salto a este soporte es obligado para japoneses y europeos. Tanto por cable como por satélite, el bajo coste y las facilidades de conexión incitan a permanecer pegado a la pantalla recibiendo información, juegos, demos o trucos de forma prácticamente constante.

Sega Channel y Satellaview parecen aún pruebas experimentales, pero no tomaros las cosas a broma. El futuro se está decidiendo por esta forma de jugar, desde la distancia, y hasta es muy posible que dentro de nada Hitech inunde las ondas televisivas de buenos reportajes y mejores ideas.

Tiempo al tiempo.

Por si acaso no hubiera suficientes motivos para flipar con el modo de vida japonés, acaba de sumarse uno a la lista que los más locos por el videojuego sabrán agradecer con creces.

Resulta que **Nintendo Japón ha puesto este mes en funcionamiento un canal vía satélite que convierte a la Super Famicom (la hermana japones de nuestra Super Nintendo) en una estación receptora de televisión.**

El invento se llama **Satellaview** y su historia es muy reciente.

El proyecto se inicia

con la adquisición por parte de Nintendo del canal satélite ST GIGA en 1994. En principio, **la idea pasa por compartir programación normal y programación codificada.**

La "normal" iría dirigida más bien a un público adulto y estaría compuesta por todo tipo de espacios.

La "codificada" incluiría demos, trucos y hasta juegos de Super Nintendo, y ocuparía un pequeño espacio de la rejilla horaria aún sin determinar.

Para acceder a la cadena, los nipones necesitan en primer lugar **una antena parabólica**, pero bueno, parece que cada hogar hay una, así que adiós complicaciones. Y para leer los datos codificados, los japoneses Super Nintenderos precisan de un equipo -el que podéis ver en las fotografía-, que ahora mismo pasamos a detallaros. Veréis, se trata de una especie de añadido que se coloca bajo la Super al más puro estilo de lo que se pretendía hacer con el CD.

Se compone, en primer lugar, de **una unidad base del mismo tamaño, forma y color que la consola.** Deberéis conectarla en la entrada que todas las Super tienen en su parte inferior y funciona como una **antena**, o sea que se encarga de recibir los datos provenientes del satélite. Segunda parte, **un cartucho muy parecido al Super Game Boy que contiene el sistema operativo** (1Mb de ROM) del invento y además añade 4 megabits de RAM extra a la máquina.

Y tercera y última parte, **un cartucho similar a un juego de Game Boy cuyas 256 K de memoria se encargan de almacenar y memorizar datos.**

El pack en cuestión ya está a la venta a **un precio que ronda los 14.000 yens**, -unas 16.000 pesetas-, e incluye además una unidad de corriente y el selector AV.

Bueno, y ya que hablamos de cifras, otro requisito indispensable para recibir esta programación es **conectarse al canal satélite** y eso significa pagar una pequeña cuota que garantiza las emisiones desde el satélite BS-5.

La programación actual

del Super Famicom Broadcasting, que así se llama la cadena, se halla ahora mismo en fase de pruebas.

El canal emite diariamente entre las 4 y las 7 de la tarde. De momento es gratis (salvando aquello de la cuota) hacerse con los juegos y otras historias para la Super.

Nintendo quiere que el esfuerzo económico venga de parte de la publicidad, que las compañías inviertan en el canal para anunciar sus juegos y que este dinero sufrague todos los gastos. Por ahora sólo Nintendo y **Square** (participaba al 20% por la compañía de Kyoto) han confirmado su interés, si bien otras grandes empresas como **Atlas, Konami, Taito** y **Data East** están considerando entrar en el negocio.

Nintendo espera vender cerca de 2 millones de unidades de su satellaview durante este año, por lo que han planteado incluso un servicio de venta por correo. Además, ya han empezado a anunciarse los primeros accesorios para el sistema, como un **Flas Memory Card**, que aumenta en 1 mega la memoria destinada a almacenar datos del cartucho original.

La maniobra de los nipones parece un intento a la desesperada por hacerse con las expectativas del público más exigente. **Cuentan que el Super Game Boy no funciona como se esperaba, que el Virtual Boy no ha creado el revuelo suficiente y que la Ultra no tiene buena pinta como para estar a final de año en los hogares.**

A ver si esto del Satellaview cuaja como debe. Que ya se están echando muchas compañías encima del gigante japonés.



El de abajo, el más grande, amplia la memoria Ram de la Super. El de arriba, el que tiene forma de cartucho de Game Boy, sirve para almacenar los juegos, trucos y esas historias que llegan desde el cielo. La memoria que proporciona es escasa, pero ya venden una ampliación.

Nuevas Tendencias

La gracia ya no está en leer cómics, sino en participar en ellos. La nueva moda multimedia promete también tebeos interactivos con espectaculares despliegues que permiten al usuario meterse de lleno en las aventuras de sus héroes favoritos. Es la nueva cultura pop, eso que llaman el ciberespacio y que empieza a tomar forma en todo el mundo.

Las compañías cinematográficas y los editores de cómics **están empezando a contemplar este revolucionario e invisible medio de comunicación que es la red informática, como una forma única de promocionar sus productos.**

Y es que desde las grandes multinacionales hasta los ciudadanos de a pie, **nadie quiere "librarse" de este impresionante bombardeo de datos, imágenes e información** que pueden auparle a uno hasta unos niveles de comunicación inimaginables.

Empieza la fiesta.

Para empezar a dar ejemplos de colegas que opinan que no hay nada como pasar a la acción, podemos citar el nombre de **Paramount Interactive.**

Esta compañía -famosa por sus títulos de vídeo y juegos para ordenadores-, ha encontrado una original forma de promocionar sus películas: **editar fragmentos interactivos.** El último trata sobre **Star Trek: Generations** y ofrece la posibilidad de obtener información sobre el film mediante **una serie de efectos especiales, textos y juegos.**

Y con **Stargate** ocurre algo muy parecido: el título de **Tripictures** ha aparecido en el menú de servicios de **Internet**, bien flanqueado por espectaculares secuencias animadas e incluso **un juego muy parecido a Pac-Man en el que se interactúa con imágenes de la película.**

Matt Espada y su fanzine de la Patrulla X.

Pero no sólo el cine apuesta por abrir nuevas fronteras. Últimamente **el cómic también ha entrado en conexión.** Multitud de fanzines (revistas alternativas

Cómics y fanzines multimedia

Así son los tebeos del futuro



Las famosas "Autopistas de la información" están comenzando a ser utilizadas para un sinfín de aplicaciones. Ahora, el mundo del cómic -tan popular en Estados Unidos- también quiere meterse en millones de hogares através de la red Internet. Por cierto, quedaros con este nombre porque en el futuro vais a oir hablar mucho de él.

Xmen JANUARY '95 • Book Review

BOOK REVIEW

SPIDERMAN

THE VENOM FACTOR

This picture says it all!!! SpiderMan: The Venom Factor is a great novel about the troubles, and trials of being everyones favorite neighborhood SpiderMan. he encounters his arch enemy Venom, and Hobgoblin, while trying to discover why people are being murdered in the sewers by a hulking creature that ingests nuclear material.
All this and he's trying to be romantic with his wife!!!

I gave this book 5 Kinetic Cards for great action, and a great story!

Xmen JANUARY '95 • Letter From the Ed

THE DANGER ROOM. YOUR BEST BET FOR UP TO THE MINUTE X-MEN NEWS!

Dear Readers,

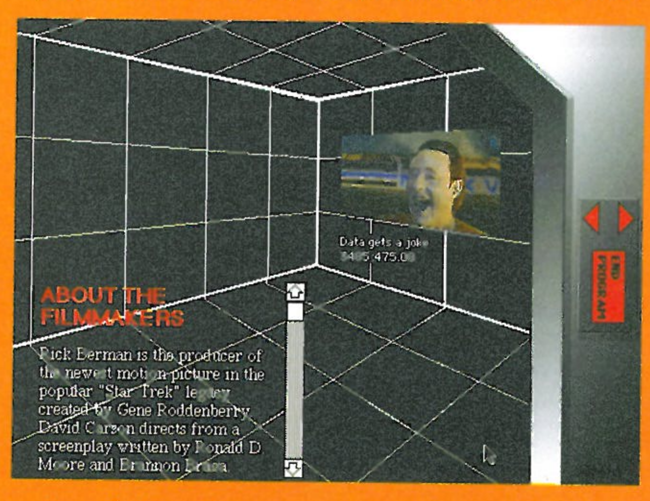
Well, thanks for staying with us for this second month. I really need staff because I don't think I can do another whole issue by myself. Happy with this? I hope so! Wolverine2 will be a standalone program, no other things needed! This is a really long process for a huge, password game. Beta-Testers who want a piece of the action should mail me.

Aquí tenéis algunos ejemplos de las posibilidades que ofrecen estos cómics y fanzines multimedia. Como véis, ponen a tu disposición puntuaciones sobre tebeos, invitan a participar en la comprobación de un juegos o facilitan de una manera muy original información acerca de películas, en este caso, Star Treck: Generations.

realizadas con medios muy escasos), permiten estar al día sobre las últimas novedades en este campo. **Uno de los fanzines más populares está comandado por el autor americano Matt Espada.** La revista que circula por la red se llama **The Danger Room** y nutre sus seis páginas con **andanzas de los X-Men a partir de textos, fotografías, concursos, juegos interactivos y otras imágenes espectaculares.**

Pero estos temas no se mueven sólo por medios alternativos. **Dare-Devil: Fall from Grace y Electronic Elektra son las dos grandes magazines oficiales de Marvel** y ambas forman parte de una serie de paquetes multimedia editados bajo este sello.

En ellas se puede encontrar información sobre los próximos cómics de estos héroes además de primeras imágenes, argumentos y hasta concursos con premios de los buenos.



En una órbita semi-profesional, más tirando a novato que a producción en serie, se encuentran **las ofertas de los particulares:** en la misma red existen paquetes para construir auténticos cómics o revistas a un precio ridículo o gratuito.

Una de las obras más reconocidas de este tipo es **Demonica,** de **Steve Isaacs,** al estilo más tradicional de los cómics. Su protagonista es una atractiva asesina de cabellos alborotados que se presenta en dos versiones: la recatada y la "sin cortes". Total.

Todos los productos de los que estamos hablando en este artículo se distribuyen gratuitamente. Se colocan en los tablones y boletines de **Internet** para que el usuario se ponga en contacto con los autores. **Y basta una línea de correo electrónico o un fax para poder disfrutar a tope de la tendencia multimedia que se va metiendo poco a poco en nuestras vidas.**

Y no, no es que el hombre esté perdiendo su identidad, es que cada día tiene más a su alcance los esfuerzos creativos de algunos talentos extraordinarios. Y eso, sin duda, es bueno. Y tendremos que aprender a convivir con ello.

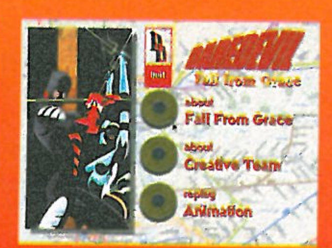
Pioneros en una nueva dimensión



itHunk. *Una red digital made in Cube Productions. Algo así como un foro que pone en contacto a personas que quieran hacer cosas extravagantes. Uno de los fanzines que circula por ahí es **Amy in the Gulf**, una nota de desenfado irreverente que mezcla la guerra del Golfo con los personajes de un serial televisivo.*



Godzilla. *Creado por un programador perteneciente a **Trendmasters** (una nueva compañía juguetera que ha adquirido los derechos de publicación de juegos basados en el clásico monstruo japonés), ofrece una colección electrónica de cromos completada con secuencias de animación y sonido tomadas del film original.*





Dare Devil & Elektra, Root of Devil. *Ambas son publicaciones electrónicas oficiales de Marvel. En **Dare Devil** -los más viejos del lugar lo recordaréis mejor por el nombre de Dan Defensor-, se nos informa acerca de una recopilación en papel de una apasionante colección en la que a lo largo de varios capítulos se ponía a la ciudad de Nueva York en peligro. En **Elektra**, la temible ninja que da título al cómic debe localizar a un clan secreto de luchadores que pretende sembrar la muerte y el terror. En las diferentes pantallas podéis ver las posibilidades que ofrecen estos fanzines electrónicos: obtener información sobre los personajes, sobre los creadores o participar en concursos.*

¡Una de chinos!



1- Esta "linda flor de loto oriental", vista/o en Rampo de Saturn, se ha ganado a pulso el título de «Chinaca del Año». Dotes, de todo tipo, no le faltan a la criatura.



2- El japo malo yakuzero está presente en multitud de películas, pero sólo Sato, de Black Rain, -para CDi-, es capaz de perder un dedo por quedarse con todo.



3- Encontrado en Yumemi Mansion de Saturn, la nobleza de la cara de este "niño" delata el tipo de vida que lleva, más común en un adulto riojano que en él.

El mes pasado un pequeño error de imprenta llevó a nuestro corrector a confundir los chicos con los chinos, así que subsanado éste (él error), he aquí lo mejor que presentan los nuevos soportes en materia de personajes asiáticos de ojos rasgados y tez amarilla, comunmente denominados por nosotros como "chinacas" (y por favor, que nadie se sienta ofendido). Buenos y malos, feos y bajos, violentos y pasivos, reales y dibujados... todos ellos tienen cabida en esta página tan cosmopolita de nuestra revista. ¡Señoras y señores, ante ustedes, Una de chinos!



4- Toh Shin Den: Elegido, por aclamación popular, como representante de la última hornada de jubilados en activo vistos últimamente en juegos de lucha.



5- A pesar de su agresiva pinta, este gamberro es más bien inofensivo, pero forma parte de un compacto lleno de armas de fuego: Crime Patrol de 3DO.



6-Otro que también deja el pabellón japonés por los suelos, nos referimos al que os espera en el final de cada etapa de Road Rash 3DO. ¡Una vergüenza!

HI

- **La consola Jaguar**, que por fin verá sus "64 bits" y grandes juegos distribuidos de forma oficial en España. Y ojo al CD, que llega en mayo.
- **El CDi**, al que se le está pegando un buen empujón. Bien por Philips.
- **Columbia**, una compañía "cuestionada" en esto de la distribución de juegos, y que ahora se acaba de hacer con la exclusiva del PlayStation en España. La máquina más golosa del mercado.
- **La fiebre por las recreativas en España** está superando todos los límites. Se lo debemos, en parte, a salones como New Park (Madrid y Barcelona).

Loco Mundo



- **Las "grandes" compañías del sector**, por entorpecer nuestra labor de investigación y no dar una sola pantalla de los juegos que nos vienen.
- **Los precios** de los que se está hablando para los nuevos soportes. Ahora están por las nubes (¡estos importadores!), pero no hay ninguna seguridad de que su distribución oficial suponga una bajada significativa.
- **Nintendo España**, que no ha querido soltar un poderoso vídeo en el que se detallan los primeros logros del Ultra 64 doméstico. La mitad de la prensa extranjera lo publica como si tal cosa. Spain is different.



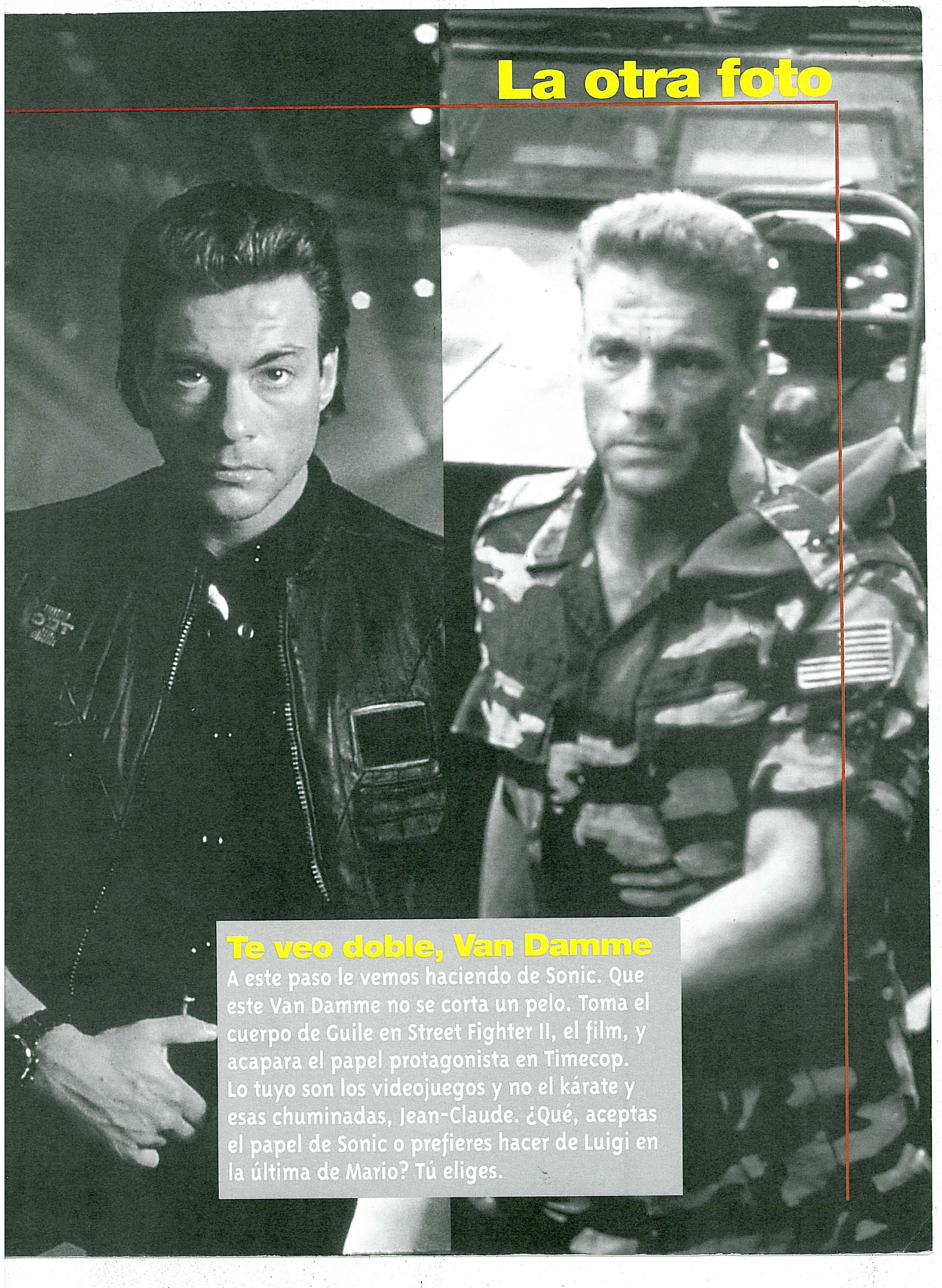
Zona Caliente

Al Gore, vicepresidente de Estados Unidos, ha sugerido a la población no-borrega americana que en Internet, la red de redes informática, está el futuro, prácticamente, de la civilización. En las redacciones de los principales diarios norteamericanos ya hay varias personas buceando en la red.

Cambio de tercio para recibir las palabras de Peter Billota, responsable de Interplay en Europa, al enterarse de que la primera licencia de la nueva plataforma de Apple había sido adquirida por Bandai: *"Wrong company"*. Exclamó.

Y acabo con la rajada del propio dios de las consolas, el presidente de Sega Japón: "Estamos cambiando los juegos para ser más aceptados por las mujeres."

Fdo.: El Crítico.



La otra foto

Te veo doble, Van Damme

A este paso le vemos haciendo de Sonic. Que este Van Damme no se corta un pelo. Toma el cuerpo de Guile en Street Fighter II, el film, y acapara el papel protagonista en Timecop. Lo tuyo son los videojuegos y no el kárate y esas chuminadas, Jean-Claude. ¿Qué, aceptas el papel de Sonic o prefieres hacer de Luigi en la última de Mario? Tú eliges.

HOBBY

Hitech